

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Kultuurhariduse osakond

Kultuurikorralduse õppekava

Mari-Liis Põldar

„GALAKTIKATEVAHELINE RÄNNAK: ÜLIM MÄNGUMAA“

Loov-praktiline lõputöö

Juhendaja: Piret Aus, MA

kultuurikorralduse assistent

Kaasjuhendaja: Allan Kährik, MA

pedagoogika assistent

Kaitsmisele lubatud.....

Viljandi 2020

SISUKORD

SISSEJUHATUS	3
1. ÜLEVAADE ORGANISATSIOONIST	5
1.1. Kaula OÜ.....	5
1.2. Organisatsiooni eesmärgid, missioon ja visioon	5
2. „GALAKTIKATEVAHELINE RÄNNAK: ÜLIM MÄNGUMAA“	7
2.1. Sündmuse sisuline kokkuvõte	7
2.2. Projekti eesmärk, sihtrühm, oodatavad tulemused.....	9
3. KORRALDUSPROTSESS	12
3.1. Ettevalmistus ja sündmuseaegne korraldus.....	12
3.2. Sündmuse meeskond, struktuur ja ülesannete jaotus	15
3.2.1. Vabatahtlikud korraldustöös	18
3.3. Eelarve.....	21
3.4. Turundus ja kommunikatsioon.....	23
3.5. Riskianalüüs ja ilmnenu takistused	26
3.6. Seadusandlik kontekst	29
3.7. Sotsiaal-majanduslik mõju	30
4. ENESEREFLEKSIOON	33
5. KOKKUVÕTE	36
KASUTATUD MATERJALID	37
LISAD.....	40
Lisa 1: Tegevusplaan.....	40
Lisa 2: Riskianalüüs	41
Lisa 3: Alade ja ülesannete jaotused	44
Lisa 4: Vabatahtlike graafik	45
SUMMARY	46

SISSEJUHATUS

Eesti peokultuurimaastiku taust

„Eesti peokultuurimaastik on pidevas muutuses. Noorte peokultuuri tarbimine ning alternatiiv- ja peavoolu-klubikultuur on kõneainet pakkunud läbi viimase kahe kümnendi küllaga, sest just 90ndate alguses hakkas alternatiivne tantsumuusikakultuur ka Eestisse jõudma.” (Põldar, M. 2019, lk 3) Neid kahte peokultuuri poolust on vastandatud läbi aegade nii Eestis, kui mujal maailmas. Pille Laiakask ütleb, et algul vastandati neid omavahel põhiliselt muusistiili alusel, kuid hiljem lisandusid ka kindlad käitumisharjumused ja tarbimisvalikud. Alternatiivkultuuri seostatakse muuhulgas ka teadliku tarbimise, „õigesti käitumise“ ning turvalisema ja sõbralikuma keskkonnaga. Peavoolukultuuri seostatakse aga meelemürkide liigtarvitamise, ebasõbraliku või isegi vägivaldse klubikeskkonnaga, pealetükkiva käitumise ning muusikast mitte hoolimisega. (Laiakask 2018, 58) Urb (2005, lk 49) teeb oma töös järelduse, et klubikultuuril on noorte jaoks tähtis koht, sest just klubides sõlmitakse uusi sõprussidemeid ja tullaakse aega veetma ka vanade sõprade-tuttavatega, kellega ei ole ammu kohtunud.

Põhjus, miks otsustasin oma lõputööna korraldada peokultuurimaastikule liigituva ürituse, tuleneb selle tähtsusest noorte jaoks meie kultuuriruumis. Lisaks *mainstream*-peokultuurile kasvab jõudsalt alternatiivne peokultuurimaastik ning just selles valdkonnas leidub palju *underground*-sündmuseid. *Underground* mõiste tuleneb Eestis 1990ndate alguses levima hakanud klubikultuurist, mida iseloomustab korraldusliku poole pealt korraliku varustuse (sh tehnika) ning suuremate muusikaliste teadmiste või korralduskogemuse puudumine. (Laiakask 2018, lk 10). *Underground* (eesti keeles 'põrandaalused') üritused on subkultuuri üks osa, mida ei reklaamita laiemale üldsusele ning kus mängitakse mitte-kommertslikku muusikat ehk nišžanreid. (*ibid* 2018, lk 14). Mitmed sellised ettevõtmised toimuvad tänaseni pimedates klubiruumides või selleks spetsiaalselt renditud kohtades nagu talukompleksides, endistes tehaseruumides vms. Ka tänapäeval ei ole sellistel sündmustel enamasti tagatud korralik arstiabi ega tehta koostööd professionaalsete partneritega. Laiakase tööst selgub, et nii alternatiivse kui *mainstream*-peokultuuriga käib kaasas meelemürkide tarbimine (2018, lk 39),

mistõttu peaks selliste ürituste korraldamisel panema senisest palju suuremat rõhku näiteks arstiabile. Minu tunnetuslik hinnang baseerub siinkohal isiklikule kogemusele, kuid olles vestelnud mitmete *underground*-pidude korraldajatega, julgen arvata, et tihtipeale jääb professionaalsem korraldus kinni rahapuuduse taha. Organiseerijad ei söanda taotleda paremaks korraldustööks rahastust, sest kardetakse, et korraldatav sündmus tuleb avalikuks ning selle tulemusena satutakse pahuksisse ametivõimudega.

Minu ajendiks sündmuse „Galaktikatevaheline rännak: Ülim mängumaa“ korraldamisel oli soov adresseerida eelmainitud hetkeolukorda alternatiivsel peokultuurimaastikul ning olla julgustuseks ja eeskujuks teistele samalaadsete ürituste korraldajatele.

Selles projektis kandsin initsiaator-peakorraldaja rolli, mille käigus töötasin koos oma meeskonnaga välja ürituse kontsepti ning juhtisin korraldustööd. Projekti korraldusprotsess kestis kokku peaaegu 10 kuud, mille vältel avanes mulle võimalus töötada koos tehnikute, muusikute, kunstnike, näitlejate ning vabatahtlikega. Kokku panustas selle elluviimisesse pea 60 inimest. Nii suure produktsiooniga sündmuse algusest lõpuni väljamõtlemine ning korraldamine oli minu jaoks esmakordne kogemus ning andis mulle kindluse, et muusika- ja kunstisündmuste korraldamine on see, millega end tulevikus siduda soovin.

Käesolevas töös kirjeldan ja analüüsin ürituse „Galaktikatevaheline rännak: Ülim mängumaa“ loomis- ja korraldusprotsessi. Loov-praktiline lõputöö koosneb neljast suuremast peatükist: organisatsiooni analüüs, sündmus „Galaktikatevaheline rännak: Ülim mängumaa“, korraldusprotsess ning eneserefleksioon. Esimeses peatükis annan ülevaate ettevõttest, mis oli n-ö juriidiliseks kehandiks ürituse korraldamisel. Teises peatükis selgitan ürituse idee tekkimist ning sisu. Kolmandas peatükis annan ülevaate ja analüüsin projekti korraldusprotsessi etappe ning neljandas, eneserefleksiooni peatükis, analüüsin enda kui projektijuhi sooritust peakorraldaja rollis.

1. ÜLEVAADE ORGANISATSIOONIST

1.1. Kaula OÜ

„Organisatsioon on oma olemuselt kogum üksikisikutest, kes on teatud viisil organiseerunud, et saavutada seatud eesmärgid“ (Brooks 2006, lk 30). Organisatsioon, kuhu luuakse ajutine projektorganisatsioon, on projektigrupi jaoks (st väljastpoolt tulnud meeskonna jaoks) põhiorganisatsioon. (Salla 2007, lk 9) Sündmuse korraldamiseks kasutasin juriidilise kehandina osaühingut Kaula. Tegemist on eraettevõttega, mille algne nimi oli Kaula Jooga OÜ, sest esiti oli Eesti Majanduse Tegevusalade Klassifikaatori (EMTAK 2008) järgi selle põhiliseks tegevusvaldkonnaks muude spordiürituste korraldamine. Nüüdseks tegeleb see projektipõhiselt kultuuri- ja muude ürituste korraldamise ning korraldustööga seonduvate teenuste pakkumisega – sellest tulenevalt sai ettevõtte nimi muudetud Kaula OÜ-ks. Osaühingu omanikud olime tol ajal mina ja Henri Liiv – head sõbrad ning partnerid erinevate ürituste korraldamisel. Tänu sõprusele on ettevõttesisene suhtlus olnud alati ladus ning mitteformaalne.

Ettevõttesiseseks andmevahetuseks ning dokumentide hoiustamiseks kasutame virtuaalset pilveteenust Google Drive. Lisaks oleme erinevate projektide planeerimisel kasutanud projektijuhtimise vabavara Trello.

Alates 2020. aastast olen mina ettevõtte ainuomanik ja juhatuse liige. Ettevõtte tegutseb põhikirja alusel.

1.2. Organisatsiooni eesmärgid, missioon ja visioon

Kaula OÜ-l ei ole sõnastatud visiooni ja missiooni, kuid selle sõnastamisel juhindun kahest asjast:

- Galaktikatevahelise Rännaku sündmuste korraldamisel on meie põhimõtteks olnud alati n-ö kastist välja mõtlemine ehk julgus katsetada uusi asju ning teha midagi sellist, mis tekitab meie publikus vau-efekti või nihutab mõne külastaja arusaamade piire.

- Oma korraldustöös oleme alati olnud nõudlikud ning soovinud „olla rohkem“. See tähendab, et oleme alati proovinud leida viise, kuidas jõuda iga külastajani ning teda personaalselt üllatada.

Neid ülaltoodud mõtteid silmas pidades pakun, et Kaula OÜ visioon võiks olla pakkuda oma korraldusega lisandväärtust Eesti kultuurimaastikule.

Kaula OÜ missioon on tekitada oma üritustega igas külalises vau-efekti. Vau-faktori olemust selgitan lähemalt järgmises peatükis.

2. „GALAKTIKATEVAHELINE RÄNNAK: ÜLIM MÄNGUMAA“

Käesolevas peatükis annan ülevaate 21. aprillil 2018 toimunud elektroonilise muusika ja kunstisündmuse „Intergalactic Journey: Ultimate Playground“ sisulisest ja korralduslikust poolest.

2.1. Sündmuse sisuline kokkuvõte

Projekti-ideed sünnivad tavaliselt organisatsioonis tekkinud probleemist või klientide/sihtrühma vajadustest. (Salla. S. 2007, lk 12) Galaktikatevaheline Rännak on ürituste seeria, mille idee sai alguse 2015. aastal, kui mina ja minu sõber Henri olime pärast pooleteiseaastast äraolekut naasnud Eestisse. Sattusime ühele väiksele muusikafestivalile, mille üks lava oli püstitatud aidataolisesse hoonesse, kus põrand oli kaetud vaibaga. Vaip tähendas, et inimesed pidid oma välisjalatsid ukse taha jätma ning võisid muusikat nautida ka põrandal istudes või lamades. See idee oli minu jaoks uus ning inspireeriv. Ma ei ole kunagi olnud suur klubikultuuri austaja ning Eesti peomaastik oli mind jätnud suhteliselt külmaks. Tol festivalil aga tekkis meil esmakordselt mõte korraldada pidu, kus kogu sündmuskoht oleks kaetud vaipadega, kus külalised saaksid muusikat nautida istudes või pikutades ning kus fookus ei oleks üldse artistil, kes muusikat mängib, vaid külastajad saaksid nautida kvaliteetset muusikat üksteisega vesteldes, lauamänge mängides või hoopis joonistades. Aina kiiremini hakkas meis arenema soov luua sündmus, mille keskkond oleks hubane ja „teistsugune“, mängumaa täiskasvanutele – sündmus, mis tekitaks külastajates vau-efekti. Vau-faktori (ingl *the wow factor*) olemust on sündmuse kui kogemuse raames läbi ajaloo uurinud mitmed psühholoogid ja humanitaarvaldkonna teadlased. Sündmuseuurija Citrine on öelnud, et vau-faktor on see, mille poole kõik sündmuste produtsendid püüdleval. Külastajad peavad olema lummatud, kui nad sündmusele saabuval ja sealt lahkuval. (1995, Getz, D. 2007, lk 177 järgi)

Nii arenes välja sündmuse idee, mida katsetasime esimesel korral vaid väikese sõprusringkonnaga, mis koosnes 35 inimesest. Sündmuse lõpus saime väga positiivset tagasisidet ning oli selge – siit saab minna vaid edasi! Aja jooksul ühines meie korraldusmeeskonnaga mitmeid andekaid kunstnikke, kes soovisid ürituse korraldamisel kaasa

lüüa – nii said ka teine, kolmas ja neljas sündmus väga positiivset tagasisidet. Leidsime pidevalt oma postkastist inspireeriva sisuga tänukirju inimestelt, keda me varem ei teadnud, kes ütlesid, kuidas meie korraldatud sündmused on neid inspireerinud tegelema rohkem kunstiga, muusikaga jne. Eriliselt meenub mulle üks kiri neiuelt, kes soovis meile kinkida maali, mille ta oli maalinud tänutäheks selle eest, et meie sündmused teda niivõrd innustasid, et ta taas maalimisega tegelema hakkas. See oli minu jaoks suur tunnustus. Asetasime maali oma järgmisel sündmusel aukohale suurel seinal, et ka teised seda näha saaksid.

Tänu positiivsele tagasisidele sai korraldustöö käigus selgeks, et meie **missioon on pakkuda** publikule originaalne, koosloomisel põhinev 12-tunnine **terviklik kogemus**, milles saavad kokku andekad muusikud ja kunstnikud, kes ehk ei ole veel tuntud, ning nende tööd nautiv kvaliteetne publik.

Minu seminaritöös, milles käsitlesin sellesama sündmuse esmakülastajate peokultuuri tarbimishoiakuid, joonistus intervjueeritavate vastustes välja muster: vastajad eelistasid külastada „erilisema“ kontseptsiooniga ning kitsamale avalikkusele suunatud suursündmuseid, sest nii satuvad kokku võimalikult samade väärtuste austajad (Pöldar 2019, lk 24). Meie **visioon** Galaktikatevahelise Rännaku projektide loomisel oli soov **olla parim** loominguliste **elamuste pakkuja** ning teerajaja oma valdkonnas, mis loob üha julgema kontseptsiooniga sündmuseid ning selle kaudu rikastab Eesti peokultuurimaastikku.

Lisaks visioonile ja missioonile joonistusid erinevate ürituste korraldusprotsessi jooksul välja n-ö sisulised alustalad, millest juhindusime järgmise sündmuse kontsepti väljamõtlemisel. Need olid:

1. **kindel formaat**. Iga sündmuse toimumiskoht on kaetud vaipadega ning dekoreeritud nii, et inimene tunneks, justkui oleks ta sisenenud muinasjutumaailma;
2. **sündmuse kui kogemuse terviklikkus**. Donald Getz'i järgi (2007, lk 170-171) koosneb kogemus kolmest komponendist. Esimene on kognitiivne ehk tunnetuslik dimensioon, mis kätkeb endas külastaja teadlikkust sündmusest, taju, mälu, uute seoste loomist, hinnanguid ning arusaamu. Teine on konatiivne ehk käitumuslik dimensioon, mis kirjeldab seda, kuidas külastaja sündmuse ajal käitub, sh milliseid füüsilisi tegevusi ta teeb. Kolmas on afektiivne ehk emotsionaalne dimensioon, mille moodustavad külastaja tunded, emotsioonid, väärtushinnangud ja eelistused.

Tervikliku kogemuse pakkumiseks seadsime sündmusele kolm n-ö tegevuste verstaaposti:

- a. alustamine trummiringiga – kõik inimesed panustavad rütmi loomisega trummidel ja teistel rütmipillidel ning peavad seejuures üksteist kuulama, et saavutada ühine rütm;
 - b. elektroonilise muusika rännak ja *performance*'id – hoolikalt ja progresseeruvast järjekorras läbi mõeldud artistid, kes loovad sideme publikuga;
 - c. ühine lõpetamine – muusika lõpeb 5 minutit enne sündmuse ametlikku lõppu, austamaks kõigi (eriti koristusmeeskonna) aega;
3. **loo jutustamine.** „Kas me teeme seda, kuna üks kuupäev sai jälle paika, või sellepärast, et meil on tõesti midagi öelda?“ küsisime korraldajatega enne iga korraldusprotsessi algust;
 4. **esteetiline ilu.** Pühendume sellele, et dekoratsioonid, muusika, kunstiteosed ning isegi smuutid ja käsitsi valmistatud maiused oleksid meelietavalt ilusad. Getz'i järgi (2007, lk 177) on just visuaalne mulje, näiteks kunst ja vaatamängud, see, mis moodustab suure osa vau-faktori tekkest küllastaja kogemuses.

„Me kõik loome seal midagi, mida pärast kodus kellelegi jutustada.“ – Remo Eerma, sündmusel esinenud artist

2018. aasta aprillis toimunud „Galaktikatevaheline rännak: Ülim mängumaa“ oli seerias viies ning osalejate arvu ja produktsiooni poolest suurim. Tegemist oli muusika- ja kunstisündmusega, mis tõi ühest küljest kokku maali-, heli-, valgus- ja muusikakunstnikud, teisest küljest nende publiku.

2.2. Projekti eesmärk, sihtrühm, oodatavad tulemused

Salla on jaotanud projekti eesmärgid kaheks:

- 1) vahetud ehk otsesed eesmärgid, mis näitavad väljundite positiivset mõju, esitatakse pingereas (peaesmärk esimesena), saavutatakse ühe projektiga ning mis toetavad üldeesmärkide saavutamist;

- 2) üldeesmärgid on pikaajalisemad ja laiaulatuslikumad, toetavad põhiorganisatsiooni arengukava eesmärke ning ei ole saavutatavad ühe projekti raames, vaid mitme koosmõjul. (Salla, S. 2007, lk 20)

„Galaktikatevaheline rännak: Ülim mängumaa“ otsesed eesmärgid:

1. sündmust külastab 450 inimest;
2. kaasame esmakordselt vähemalt ühe sponsori;
3. seame üles vähemalt nelja kunstniku näitused;
4. teenime üritusega kasumit vähemalt 1500 euroga;
5. kättesaadava publiku rahulolu-uuringuga saame vähemalt 80% ulatuses väga head tagasisidet;
6. tutvustame peaesinejale Eestit kui uut turismi- ja esinemissihtkohta;
7. püsime korraldusprotsessiga nii hästi graafikus, et saame kaks tundi enne ürituse algust juua kogu korraldusmeeskonnaga teed. See on igal meie üritusel reaalne eesmärk, mis väljendab meie meeskonna tööetikat.

Sündmuse üldeesmärk:

1. saada vähemalt kaks trendi-järgijat, ehk vähemalt kaks inimest, gruppi või organisatsiooni, kes tahavad korraldada analoogseid pidusid ning sarnast kultuuri edasi viia.

„Turu segmentimine aitab määrata turupotentsiaali ja konkurentsi, mõista tarbijate vajadusi ning soove, arendada vajadustele ja soovidele vastavaid tooteid, püstitada turunduseesmärke, välja töötada turundusstrateegiaid, suunata ressursse tasuvamatele segmentidele, kujundada toetustööd ning kohaneda muutuvate turunõudmistega“ (Vihalem 2008, lk 61). Sama väidab ka Kolb, kes lisaks ülalmainitule toob välja ka selle, et vastavalt nende vajadustele kõnetavad iga sihtrühma erinevad sõnumid. (Kolb 2005, lk 98).

Kuna tegemist on nišiüritusega, oli meie sündmuse sihtrühmaks konkreetne ja üsna väike turusegment inimesi, kes on just sellise peokultuuri ja muusikastiili austajad. Sündmuse sihtrühmade segmentatsioon jaotus järgmiselt:

- vastava nišimuusika armastajad, kes on truid meie üritusteseeriale, külastavad igat meie üritust ning kuulavad ka muidu sarnast muusikat;

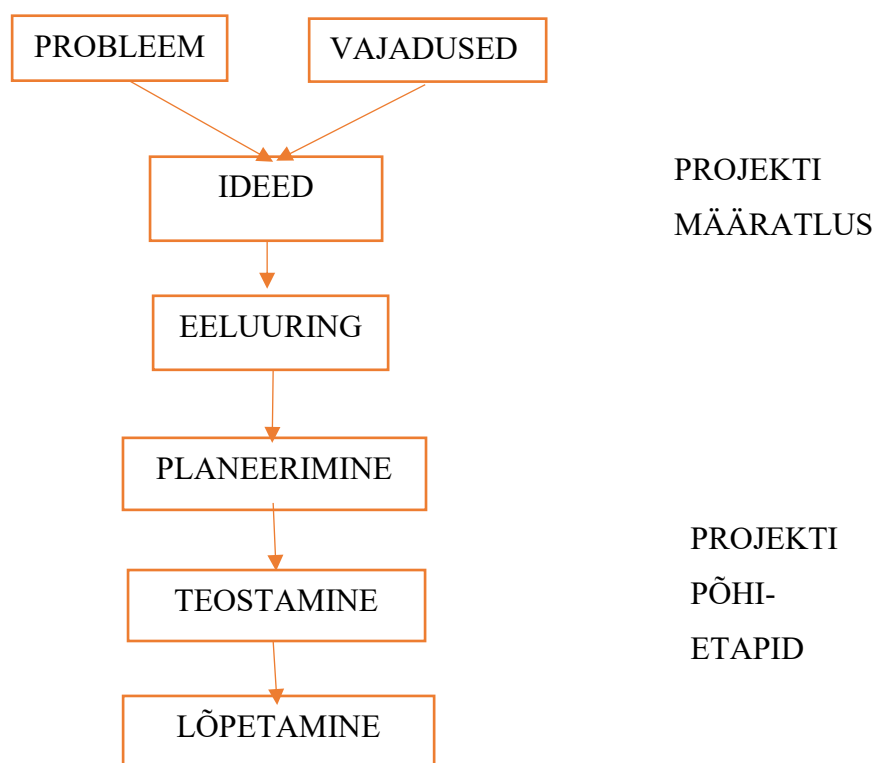
- mitte-*mainstream* pidude armastajad. Inimesed, kes ei käi muidu klubides, baarides jne. Selline tarbijaskond käibki üldiselt väga valitud ja väljakujunenud küllastajaskonnaga pidudel, milleks galaktikat kindlasti pidada võib;
- üldiselt oma elus heal järjel olevad inimesed. Kuna ürituse pilet on kallis, seab see kindlasti teatavad piirangud publiku osas. See, kes pileti ostab, ei tee seda niisama, vaid väga teadvustatult ning valmistub üritusele tulekuks üldiselt juba nädalaid ette. Lisaks sellele pakub peo formaat kõigile turvalist keskkonda, kus riietuda ja väljendada oma olemust ja sisemist ilu täpselt nii, nagu nemad seda soovivad. Küllastajate seas on arste, advokaate, ärimehi, samas ka hipiseid, kunstnike, kassapidajaid jne;
- muusikud ja kunstnikud. Grupp inimesi, kellele on üritus oma erilise ja fantaasiarikka lähenemisega juba algusest peale huvi pakkunud ning kes ammutavad sellest inspiratsiooni oma igapäevaseks loometööks.

Sündmuse sihtgrupi segmenteerimisel ja valikul toetusime oma eelnevale kogemusele ning sellele, milline kontingent külastab meie n-ö konkurentide (ehk teisi sarnaseid) üritusi. Sellise mastaabiga sündmuse korraldamine oli meie jaoks esmakordne, eriti seepärast, et tõime USAst kohale peaesineja, kes on oma ala absoluutne tipp, kuid kelle muusika ei ole laialdaselt tuntud. Seega oli väga oluline leida kvaliteetne publik ning teha teavitustööd sihipäraselt.

3. KORRALDUSPROTSESS

3.1. Ettevalmistus ja sündmuseaegne korraldus

Iga projekti iseloomustab selle elukaar, millel on oma algus, kulg ja ettemääratud lõpp. Projekt jaguneb laias laastus kahte faasi: määratluse etapid ja põhietapid. (Salla, S. 2007, lk 12)



Joonis 1.1. Projekti etapid. (Salla, S. 2007, lk 12)

Projekti **määratluse faasis** istusime kahe teise peakorraldajaga kokku ning panime paika, mida ja kellele me täpselt üritust teha tahame, kes on meie publik ning mis mastaabis võiks sündmus toimuda. Tulenevalt eelnimetatust mõtlesime välja sündmuse temaatika, milleks sai sel korral „ülim mängumaa“. See tähendas seda, et soovisime täiskasvanud inimestele luua mängumaa, kus lisaks muusika nautimisele ja tantsimisele oleks võimalik mängida erinevaid lauamänge, hüpata batuudil, joonistada nii paberile kui ka maalida seintele ja palju muud. Lisaks leppisime

kokku, et sel korral teeme kõik endast oleneva, et saada oma sünnimusele peaesinejaks artist, kelle Eestisse toomisest olime juba aastaid unistanud – Kalya Scintilla.

Projekti **planeerimise etapis** alustasime tegevuste, eelarve ja meeskonna planeerimisega. Donald Getz'i järgi on sünnimuse planeerimine tulevikku vaatav protsess, mille vältel organisatsioon(id) püstitavad eesmärgid ja panevad paika kindlad tegevused nende eesmärkide saavutamiseks. (2007, lk271). Alustasime planeerimist tegevusplaani koostamisega, kuhu kirjutasime üles kõik korraldusega seonduvad tegevused ning seadsime need ajalise järjestusse (Lisa 2). Tegevusplaani koostas Google Drive Excelis tabelina, et see oleks reaalselt kättesaadav teistele korraldajatele ja nendele meeskonnaliikmetele, kes mõne ala eest vastutasid. Plaani koostamisel kasutasin Gantt'i tabeli meetodit, mis on projektijuhtimises laialdaselt kasutusel olev tööriist, kus tabeli vasakus ääres on ülesannete jaotus ning üleval ääres ajatelg. (*What is a Gantt chart*, veebileht) Lisaks leppisime kokku, keda soovisime sel korral lisaks peaesinejale esinejate nimekirjas näha ning lõime nendega kontakti. Ühtlasi panime paika, milliseid teisi artiste ja kunstnikke kaasame projekti, mõtlesime välja sünnimuse alade jaotuse ning planeerisime meeskonna struktuuri. Lisaks alustasime läbirääkimisi ka sünnimuskoha, Space X sünnimusekeskuse, juhatajaga ning vaatasime üle ruumid.

Planeerimisprotsessi vältel koostasime meeskonna ning alustuseks tegime ühise koosoleku kõikide korraldustöösse kaasatud meeskonnaliikmete ja vabatahtlikega. Avakoosolekul selgitasime kõigile sünnimuse eesmärgi, missiooni ja visiooni, joonistasime suurelt tahvlile sünnimuskoha ruumide plaani ning selgitasime, kus erinevate alade asukohad olema saavad. Ühtlasi jagasime ära vastutusala ja ülesanded ning tutvustasime tegevusplaani ajalise järjestuses. Alade jaotus ja ülesanded on näha lisa 3.

Korraldusmeeskond koos vabatahtlikega koosnes 28 inimesest. Korraldustöö latusaks kulgemiseks ning efektiivseks infovahetuseks määrasime kindlad alade ja ülesannete eest vastutajad ning neile omakorda abilised. Moodustusid väikesed meeskonnad ning edasi pidasimegi koosolekuid eraldi meeskondade juhtidega kord nädalas. Nädal enne sündmust koostasime meeskonnaliikmete töögraafiku (Lisa 4), kus panime paika kõigi ülesanded ja vahetused sünnimuse ajal.

Nädal enne sünnimuse elluviimise algust võtsime kahe teise peakorraldajaga end kõikidest muudest kooli- ja töökohustustest vabaks ning läksime kolmekesi ühe korraldaja maakohta. See oli väga hea otsus, sest nii oli meil aega käia kolmekesi üle kogu elluviimise protsess, tegeleda viimasel minutil ilmnunud probleemidega, vastata inimeste kirjadele jms.

Projekti **teostamise etapis** tegelesime aktiivselt piletite müügi ja teavitustööga sotsiaalmeedias, kommunikatsiooniga artistide ja erinevate sidusrühmade vahel, vajaminevate vahendite soetamisega, tehnilise teostuse ja kontrolliga, Space X sündmuskeskuse ettevalmistamise ning erinevate alade, *back-stage*'i ja korraldajate staabi ülesehitamisega, *pop-up* baari ettevalmistamisega, kunstinäituste ülespanekuga.

Alustasime sündmuspaigas produktsiooni ülesehitusega 48 tundi enne uste avamist ning tagantjärele võin öelda, et see ei olnud piisav aeg, sest mõned detailid jäid siiski teostamata. Enne sündmuse algust tegime veel kogu meeskonnaga üldkoosoleku, kus sel korral osalesid ka tehnikud, baaritöötajad ning kunstnikud. Rääkisime läbi kõik, mis järgneva 12 tunni jooksul toimuma hakkab ning kordasime üle kõigi vastutusala ja reeglid sündmuse ajal. Näiteks rääkisime üle, et batuudilinnakus ei tohi korraga viibida üle 12 inimese, selle tagamiseks seadsime kogu sündmuse kesteks batuudilinnaku ette üles valve. Lisaks tänasime oma meeskonda nende suure panuse eest.

Lisaks toimus selles etapis peaesineja Kalya Scintilla ning tema naise saabumine Eestisse, mistõttu pidi üks peakorraldajatest nad lennujaamas vastu võtma ning aitama neil end sisse seada. Peaesineja tehnilises raideris oli kirjas, et artist peab majutuma 4-5* hotellis, kuid tänu pikaajalisele suhtlusele olime saavutanud nii artisti enda kui tema määndžeriga hea ning usaldusliku sideme ning saime artisti nõusse sellega, et nad majutuvad minu korteris Tallinna kesklinnas, kus on kõik mugavused olemas. See oli meie eelarves oluline kokkuvõtte. Vahemärkusena soovin mainida, et Kalya Scintilla ja tema naine saabusid Eestisse kolm päeva varem, sooviga puhata. Tahtsime neile pakkuda autentse kogemuse Eestist ning viisime nad meie maakohta, kus nad said käia saunas ning kogeda elu Eestimaa metsade vahel. Kalya Scintilla ütles, et ei ole kunagi viibinud nii vaikses kohas ning lindistas varahommikusi loodushääli oma uue albumi salvestuse tarbeks. See oli meile kui korraldajatele suur kompliment ning tundsin, et saime ka peartistile pakkuda lisandväärtust, mille sarnast ta oma maailmatuuride käigus kunagi kogunud polnud.

Peale sündmust toimus produktsiooni kokkupakkimine, mis võttis samuti 48 tundi. Tagasivaatavalt õppisin, et meeskonna koostamisel peab arvesse võtma seda, et inimeste entusiasm ja tegelikkus ei pruugi alati kattuda ning et koristusmeeskonnas peaks olema inimesed, kes sündmusel ei osale. Saime küll kõik kenasti ja plaanipäraselt tehtud, kuid oli näha, et sündmusel ka publikuna osalenud meeskonnaliikmed olid lõpuks väga väsinud ning koristusprotsess oli sellest tulenevalt planeeritud aeglasem.

Projekti **lõpetamise etapis** tegelesime järelkommunikatsiooni, finantsasjade korrastamise, arvete tasumise ning tagasisidestamisega. Tegin kokkuvõtte eelarve täitumisest ning sellest, kuidas olime suutnud täita enda seatud eesmärgid. Lisaks tegime koosoleku meeskonnaga ning andsime ka neile põhjaliku ülevaate tulemustest. Vabatahtlike tagasisidestamisel lähtusime põhimõttest „teiste ees kiida, nelja silma all laida“, ehk siis inimestega, kes ei täitnud meie silmis oma ülesandeid nii, nagu oli kokku lepitud, korraldasime eraldi kohtumised – seda ka mitte kõigi kolme peakorraldajaga koos, vaid ühe peakorraldajaga omaette. Usun, et suutsime nii tagada selle, et kõik, kellele oli vaja veidi negatiivset tagasisidet anda, tajusid seda konstruktiivse kriitikana ning koos õppimise võimalusena edaspidiseks.

Alates idee tekkest kuni projekti kokkuvõtte ja tagasiside lõpetamiseni kulus perioodil augustist 2017 kuni maini 2019 veidi vähem kui 10 kuud.

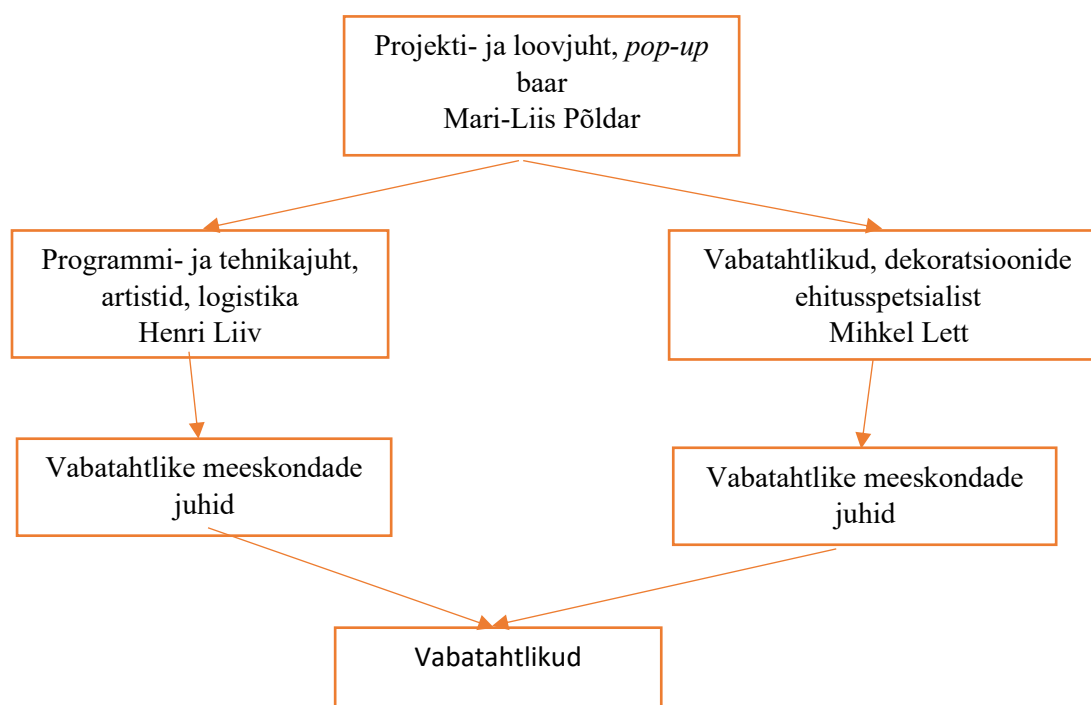
3.2. Sündmuse meeskond, struktuur ja ülesannete jaotus

Projektiorganisatsioon on ajutiselt mingi projekti ülesande lahendamiseks ellu kutsutud organisatsioon. Selle suurus sõltub projekti mastaabist. (Salla, S. 2007, lk 8). Olin Galaktikatevahelise Rännaku sündmuseid korraldanud juba neljal erineval korral, kahte viimast neist samade peakorraldajatega. Iga sündmuse korraldamiseks lõime uue projektimeeskonna.

Iga projekti planeerimise käigus planeeritakse meeskonnatöö – kes, mida, millal, kuidas, millega ja mis hinnaga tegema hakkab. (*ibid* 2007, lk 26). Williams (2000) jaotab meeskonna arengustaadiumid neljaks (Alas, R. 2004, lk 129 järgi):

- mittearenenud meeskond, mida iseloomustab peamiselt juhile orienteeritus, eesmärkide ebaselgus, horisontaalne suhtlemine juhiga jms;
- eksperimenteeriv meeskond, mida iseloomustab peamiselt rahulolematuse tekkimine ja juhile vastuhakkamine, proaktiivsuse langus jms;
- ühinev meeskond, mida iseloomustab peamiselt suhete paranemine ja tänu sellele töö tulemuslikkuse tõus, ühiste eesmärkide tekkimine ning sihipärane tegutsemine;
- arenenud koostöötav meeskond, mida iseloomustab peamiselt „meie-tunde“ tekkimine, liidrirolli jaotumine situatsioonist lähtuvalt, initsiatiivi ja vastutustunde teke jms;

Ürituse "Galaktikatevaheline rännak: Ülim mängumaa" korraldusmeeskonna tuumikuks olime mina ning minu kaks kaas-peakorraldajat. Varasemale kogemusele toetudes teadsin, millised on minu partnerite tugevused ja nõrkused. Meie projektimeeskonna struktuur ei sarnanenud tavapärasele, st meil ei olnud eraldi määratletud turundus- ja müügijuhti, programmijuhti jne. Projektimeeskonna struktuur jaotus järgmiselt:



Joonis 1.2. Projektimeeskonna struktuur.

Projektijuht ning ühtlasi loovjuht olin mina. Minu ülesanded jagunesid järgmiselt:

- projekti loovkontseptsiooni väljamõtlemine;
- eelarvestamine;
- korraldustöö haldamine vastavalt tegevusplaanile;
- Space X sündmuskeskusega suhtlemine;
- *pop-up* baari korraldus ning sellega seonduvate sidusrühmadega suhtlemine;
- seadusandlus (Suhtlemine EAÜ-ga, Veterinaar- ja Toiduametiga, Häirekeskusega jt);
- *guest management*;
- koosolekute läbiviimine;

- sotsiaalmeedia sisuloome.

Teiseks peakorraldajaks oli Henri Liiv, kellega koos Galaktikatevahelise Rännaku pidude seeria 2015. aastal alguse sai. Sellest ajast alates oleme koos korraldanud mitmeid erinevaid sündmuseid alates joogatundidest ning lõpetades Galaktikatevahelise Rännaku pidudega. Henri kandis „Ülima mängumaa“ korraldamisel programmi- ja logistikajuhi ning tehnikaspetsialisti rolli. Tema ülesanded jaotusid järgmiselt:

- programmi koostamine;
- artistidega suhtlemine ja nende võõrustamine;
- tehnikapartneritega suhtlemine;
- sündmuse logistika planeerimine;
- näitlejatega suhtlemine;
- koosolekute läbiviimine;
- sponsoritega suhtlemine;
- müük, turundus ja sotsiaalmeedia sisuloome.

Ühtlasi on Henri minu eluaegne sõber, keda olen tundnud ligi 21 aastat ning kellega koos olen elanud ja reisinud mitmes erinevas riigis. Tänu viimasele tunneme üksteist hästi ning teame, kuidas üks või teine stressiolukorras käitub. Korraldustöös on minu ja Henri vaheline suhtlus alati kulgenud lodusalt. Oleme mõlemad nõudlikud inimesed ning tunneme üksteise tööetikat. Henri on oma olemuselt väga otsekohene ning see peegeldub ka tema juhtimisstiilis. „Ülima mängumaa“ korraldamisel tuli nii mõnigi kord ette olukordi, kus mõni meeskonnaliige võttis tema otsekohesust isiklikult ning siis tuli selle probleemiga tegeleda.

Lisaks eelmainitule on Henri ka muusik ning Eestis üks oma žanri parimaid artiste, kes on esinenud ka mujal Euroopas. Niisiis oli Henri ka üks sündmusel esinenud artistidest.

Kolmandaks peakorraldajaks oli Mihkel Lett, kes on samuti minu kauaaegne sõber ning kellega koos oleme ellu viinud mitmeid erinevaid projekte. „Ülima mängumaa“ projektis kandis Mihkel ehitusspetsialisti rolli, sest temal on varasem kogemus ning haridus (sündmuste dekoratsioonide) ehituses. Lisaks sellele oli Mihkel vabatahtlike meeskonna haldaja ning nende esimene kontaktisik. Tema ülesanded jaotusid järgmiselt:

- vabatahtlike meeskonna haldamine;

- koosolekute korraldamine;
- ehitusplaani koostamine ja täitmine;
- vajalike materjalide muretsemine;
- turvateenuse pakkujatega suhtlemine.

Ka Mihkel on Eestis juba aastaid tegutsenud *DJ*, kes ka meie sündmusel esines.

Alase järgi püsib enamik meeskondi esimeses ja teises staadiumis ning enamasti neljandasse ei jõua (2004, lk 129). Sündmuse „Galaktikatevaheline rännak: Ülim mängumaa“ meeskonnatööd analüüsid usun, et jõudsimme oma meeskonnaga neljandasse faasi. 10 kuud on pikk aeg ning sündmuse teostamise ajaks oli meie meeskonnas tunda orgaaniliselt välja arenenud „meie-tunnet“. Inimesed nautisid seda, mida nad teevad, ning mõistsid, miks me seda koos teeme. Lisaks aitasid kõik üksteist ning meeskonnas kujunesid lisaks meie määratud alade juhtidele välja ka teised domineerivad isiksused, kes lähtusid põhimõttest „kus viga näed laita, seal tule ja aita“.

3.2.1. Vabatahtlikud korraldustöös

Vabatahtliku tegevuse all mõistetakse oma aja, energia või oskuste pakkumist vabast tahtest ja rahalist tasu saamata. (Kodanikuühiskonna arengukava... 2015, lk 13) „Vabatahtlikud aitavad teisi või tegutsevad peamiselt avalikes huvides ja ühiskonna heaks. Samas ei loeta oma pereliikmete abistamist ning rahalisi või esemelisi annetusi vabatahtlikuks tegevuseks. Vabatahtlik tegevus võib olla omal algatusel ehk iseseisev või osalemine mõne organisatsiooni algatatud ja ellu viidud tegevustes.“ (*ibid* 2015, lk 13)

„Ülima mängumaa“ produktsiooni kerkimisele aitas kaasa 55 inimest, sh kunstnikud, näitlejad, kauplejad ja artistid. Nende seast 28 olid vabatahtlikud meeskonnaliikmed, kelle tegevust iseloomustab kolm peamist tunnust (Rammo & Seppel 2013, lk 4):

1. vabatahtlik tegevus toimub **vabast tahtest**, mitte kohustuslikult ega sunniviisiliselt;
2. vabatahtlik **ei saa rahalist, ega materiaalist tasu**, kuigi võib saada palju kasu, näiteks kasulikke teadmisi ja oskusi või uusi tutvusi;
3. vabatahtlikud tegutsevad väljaspool oma kodu ja perekonda, **kellegi teise või laiemalt ühiskonna hüvanguks**.

Lisaks on vabatahtlike värbajal ehk korraldajal kohustus järgida korraldustöö käigus valdkonna hea tava reegleid, milleks on (Vabatahtliku tegevuse hea tava 2020):

1. leppida vabatahtlikega kokku nende tegevuse sisu, kestvus, tulemus, kulude hüvitamine ja tegevuse lõpetamine;
2. tagada parimad võimalikud tingimused vabatahtlike tegevuseks;
3. hoida vabatahtlike tegevusel pidevalt silma peal ning olla valmis muudatusteks, et koostöö paremini toimiks.

Tegevused korraldustöö järel on hea tava reeglite kohaselt: (Vabatahtliku tegevuse hea tava 2020):

1. tunnustada vabatahtlike panust;
2. analüüsida oma kogemust vabatahtliku tegevuse korraldamisel;
3. soodustada vabatahtlikust tegevusest saadud kogemuse ning loodud väärtuse laiemat teadvustamist.

Alas on juhi nelja põhiülesandena välja toonud planeerimise, organiseerimise, eestvedamise ja kontrollimise. (2004, lk 11) Vabatahtlike juhtimine erineb mõnevõrra klassikalisest juhtimisest seetõttu, et põhiülesannete loetellu lisanduvad värbamine, sissejuhatuse tegemine ja koolitamine, juhendamine, motiveerimine ja tunnustamine. (Vabatahtlike juhtimine 2020) Projektimeeskonna komplekteerimisel lähtusime oma vajadustest ning varasemast korralduskogemusest. Enamiku vabatahtlike meeskonna liikmetega olime korraldanud ka oma eelmiseid sündmuseid. Lisaks olid paljud neist meie sõbrad, keda tundsim juba aastaid ning kel oli vabatahtliku töö kogemus lisaks meie sündmustele ka mitme teise sarnase sündmuse korraldamisest. Seega teadsime, et saame oma meeskonda valitud inimesi usaldada.

Fakt, et meeskonnaliige on sõber, ei pruugi aga siiski alati kasuks tulla. „Juht peaks tegema kindlaks iga töötaja vajadused, tegutsemisajendid, ambitsioonid ning soovivad tulemused mõistes, et töötajad erinevad nii isiksuseomadustelt kui vajadustelt“ (Brooks 2006, lk 89). Pidin korraldustöö käigus mõistma, et sõbrad on ennekõike inimesed, kellega töötades võivad lisaks positiivsetele emotsioonidele ilmned ka mured ja vaidlused. See, et korraldustöö protsessis tekivad inimeste vahel pinged, on tavaline, kuid tagasi vaadates mõõnan, et sõprus ei pruugi nendes olukordades olla lihtsustav faktor. Stressirohkes olukorras on sõbra ees lihtsam emotsionaalseks muutuda ning kaotada ratsionaalne mõtlemine. Peakorraldajana pidin olema samal ajal juht, hea planeerija, läbirääkija, eelarvestaja jpm. Samas pidin olema ka psühholoog, kes saab aru, kas tema meeskonnaliige soovib parasjagu kuulamist või kinnitust, et see mida ta

teeb, on oluline. Sellise olukorra efektiivsel lahendamisel ei saanud ma peakorraldajana panna ennast kunagi esikohale, vaid pidin lähtuma alati teise inimese seisukohast.

Juhina märkasin endas nii mõnigi kord sisemist heitlust olukorras, kus mõni meeskonnaliige tuli minu juurde ning andis konstruktiivset tagasisidet, väites et minu väljapakutud lahendus teatud olukorras ei pruugi olla parim ning pakkudes välja uue lahenduse. Sellistel hetkedel pidin aktsepteerima, et olen alles noor korraldaja, kes ei tea kõike, ning et teise inimese lahendus võib olla parem. Sellises olukorras on oluline näha suuremat pilti ning tuletada endale meelde, et me tegutseme ühise eesmärgi nimel – enda arvamuse läbisurumine ei vii alati parima tulemuseni.

Projektimeeskonna vaheline suhtlus toimus põhiliselt sotsiaalmeediakanali Facebook Chat jututoas. Lisaks hoiustasime kõiki sündmusega seonduvaid dokumente, tegevusplaanid jms Google Drive'i kaustas, kuhu kõigil asjaosalistel oli ligipääs, et korraldustöö progressi reaalajas jälgida. Ülesannete paremaks haldamiseks kasutasime ka projektijuhtimise vabavara Trello. Need suhtluskanalid olid igati piisavad, sest minu hinnangul kulges kommunikatsioon kogu projekti vältel väga ladusalt.

Pärast sündmuse toimumist palusime oma meeskonnalt tagasisidet. Sellest ilmselt, et mõne meeskonnaliikme jaoks ei olnud nende kommunikatsioon korraldajatega kohati piisav. Näiteks tundis üks liige, et sündmuse eel oli kõigil kolmel peakorraldajal nii kiire, et ta ei saanud meie käest tagasisidet sellele, kuidas *back-stage* üles ehitatud oli ning kas seal oli kõik, mida artistid vajasisid. Samasugust tagasisidet saime veel ühelt liikmelt, kes vastutas Eedeni Aia ala ehituse eest. Hiljem analüüsisides mõistsime, et kuigi kõik oli tehtud nii, nagu palutud, vajasisid need liikmed enda südamerahu jaoks meie kinnitust, et nad on oma ülesanded hästi täitnud ja et nende tööga ollakse väga rahul. Negatiivse tagasisidena tõi üks inimene välja ka selle, et peakorraldajate arvamused kohati ei kattunud. Nimelt mainis ta, et kui ta küsis minult, kuhu mõni dekoratsioon minema peab, vastasin mina ühte, kuid hiljem palus Mihkel selle siiski teise kohta panna. Selliste olukordade vältimiseks olimegi määranud Mihkli vabatahtlike kontaktisikuks, kuid mõistan, et ilmselt oli see vastaspoolele halvasti kommuniqueeritud, sest nii mõnigi kord tulid vabatahtlikud oma küsimustega minu juurde, kes ma tema valdkonna detailidega nii hästi kursis ei pruukinud olla.

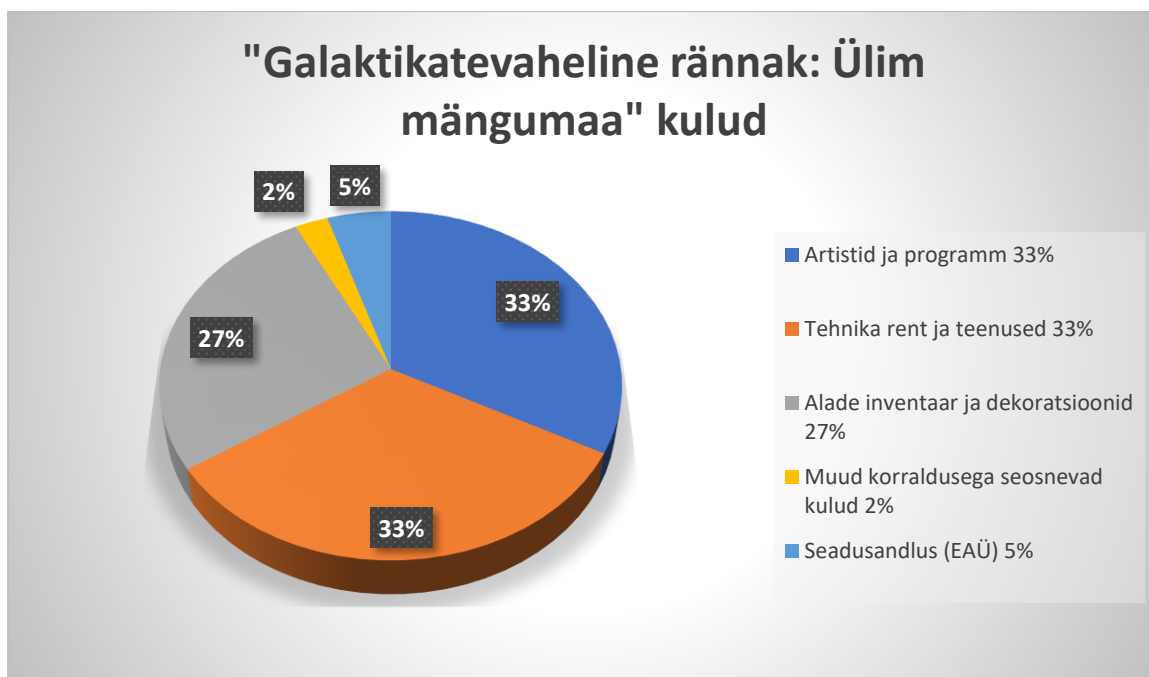
Vaatamata mõnele negatiivsele nüansile jäid kõik meeskonnaliikmed kogu korraldustööga väga rahule ning andsid meile positiivset tagasisidet. Ka mina hindan meie meeskonnatöö väga

heaks. Minu hinnangul oli sündmus väga edukas ning meil oli suurepärase meeskond, võttes arvesse, et see koosnes 90% ulatuses vabatahtlikest.

3.3. Eelarve

„Eelarve on detailne kava raha ja muude ressursside soetamiseks ning kasutamiseks teatud aja jooksul“ (Alver J., Alver L., 2011, lk 244). Eelarvestamine on tulevikku suunatud tegevus ning enimtuntud juhtimise vahend, mis seisneb kotisoleva raha lugemises ning arvestuses, kas sellest jätkub planeeritavate kulude katteks. (*ibid* 2011, lk 244). Alustasin eelarve koostamisega niipea, kui idee oli paigas ning tegevused ja artistid planeeritud. Eelarve koostasid detailselt Exceli tabelina. „Galaktikatevaheline rännak: Ülim mängumaa“ oli erakapitalil põhinev projekt, mille tulu koosnes piletimüügi- ning baaritulust. Olen teadlik, et objektiivselt vaadatuna oli tegemist riskantse ettevõtmisega, sest sündmuse korraldamise põhitõdedena õpetatakse ülikoolis arvestama piletituluga sündmuse korraldamisel mitte üle 60%. Olles korraldanud sarnaseid sündmuseid n-ö täismajale ehk täielikult väljamüüduna neljal järjestikusel korral, oli meil kindlus, et saame piisava rahvaarvu täis ka sel korral. Lisaks tegime 2017. aasta suvel sõprade seas turu-uuringu pileti hinna teemal ning saime kinnitust, et inimesed on valmis maksma kvaliteetse kogemuse eest.

Allpool nähtavas tabelis esitan sündmusega seonduvad kulud suuremate kuluartiklite kaupa protsentuaalselt. Kuluartiklitest jagunesid võrdselt programmiga (artistide honorarid) ning tehnika rendi ja teenustega seonduvad kulud (fotograaf, turvateenus, heli- ja valgus, peekoha rent jne). Veidi vähem kui kolmandiku moodustas inventari rent ning erinevate alade ja dekoratsioonide ehitustöödega seonduvad kulud. Viimasesse alajaotusesse kuuluvad ka *pop-up* baariga seonduvad kulud. 5% eelarvest moodustasid autoritasud ning 2% eelarvest korraldusprotsessiga seonduvad tehnilised kulud, näiteks korraldajate kütus jms.

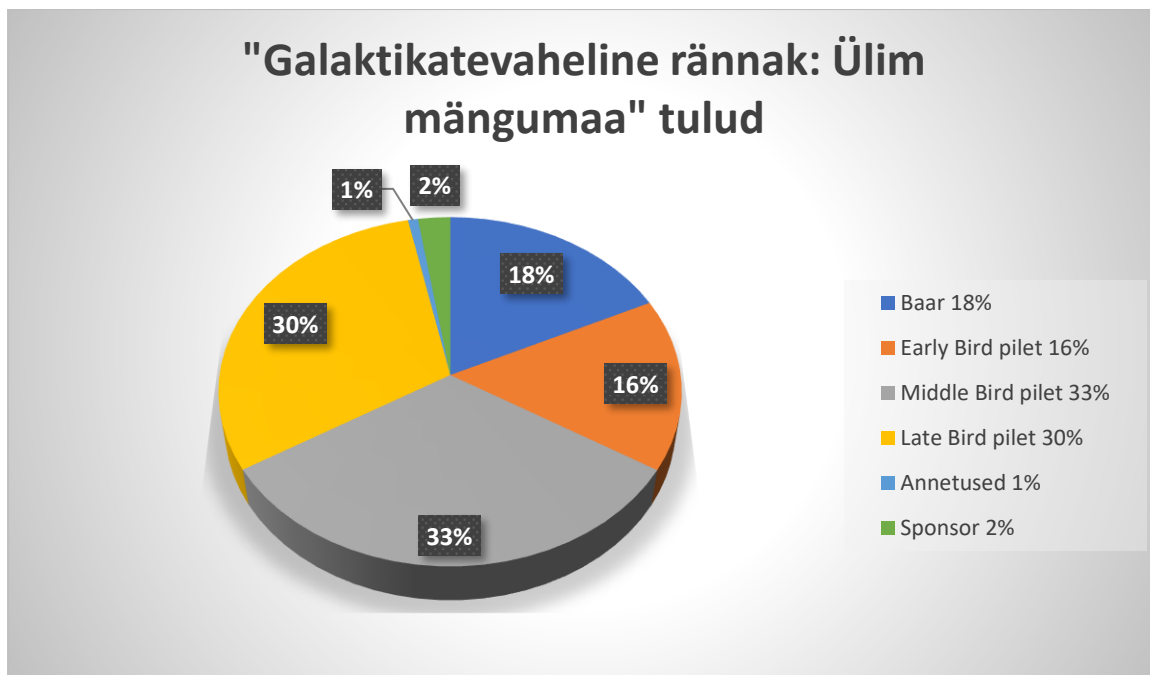


Joonis 1.3. Kulude jaotumine.

Sündmuse tulust kokku 79% moodustas piletitulu, piletimüük oli jaotatud kolmeks etapiks.

- 1) *Early bird* – 25 eurot, kuni 31.12.2017. Seda infot levitasime eelkõige oma tutvusringkondades suusõnaliselt enne ametliku *event*'i tegemist, et info jõuaks eelkõige nendeni, kes igal sarja üritusel on käinud, ning annaks neile ostueelise.
- 2) *Middle bird* – 30 eurot, 01.01–15.03.2018
- 3) *Late bird* – 35 eurot, 15.03–20.04.2018

Lisaks moodustas 18% tulust baaritulu ning 1% annetused. Galaktikatevahelise Rännaku ürituste korraldamisel oleme lähtunud põhimõttest, et raha taha ei tohi ühegi inimese kogemuse saamine kinni jääda. Kui inimene on juba piisavalt julge, et meile otse kirjutada, et soovib tulla, kuid rahaliselt ei ole see võimalik, siis oleme alati palunud neil teha meile annetus vastavalt oma võimalustele. Kogutulust 2% moodustas sponsorlus, mille alla arvestasime vabatahtlike toidu ning artisti ööbimise minu korteris. Vastasel juhul oleks 2 ööd 4* hotellis meile kulu tähendanud. Projekti sponsoriteks olid Green Bakery Gourmet OÜ, kes valmistas meie ligi 30-liikmelisele meeskonnale toidukorrad mõlemal päeval, kui produktsiooni üles ehitati, ning Antalis AS, kes varustas kogu projekti erinevate paberite ja trükistega.



Joonis 1.4. Tulude jaotumine.

Olime seadnud oma finantsiliseks eesmärgiks teenida projektiga kasumit 1500 eurot. Kulud ja tulud kokku lüües selgus, et ületasime oma eesmärgi peaaegu 40% võrra – sündmuse puhaskasum oli 2065 eurot.

3.4. Turundus ja kommunikatsioon

Turundustegevuse all mõistetakse üldiselt ärilist tegevust, kuid tänapäeval rakendatakse sarnaseid põhimõtteid ka laiemalt, MTÜ-dele ning kultuuriüritustele. Sündmus „Ülim mängumaa“ ei ole äriline turundustoode, pigem liigitub see kultuuritoote valdkonda. Täpselt samamoodi, nagu on üldsusele vaja müüa tooteid, on vaja müüa ka kultuuriteenuseid. Kultuuris ja kunstides ongi tooteks kunstniku töö või teenus ning mõlemad vajavad õige sihtrühmani jõudmiseks turundust. Getz toob välja, et kuigi sündmuse turundamiseks on vaja mõista oma publiku olemust ja vajadusi, ei ole sündmuste korraldajatel tihtipeale oma turundustegevust vaja suunata publikule, vaid hoopis rahastajatele või agentuuridele, kes neid vahendavad. (Getz, D. 2007, lk 279)

Talvis toob kultuuritoodete puhul välja neli põhilist omadust (Turundus tarbekunstis...2006):

- need on käegakatsutamatud (festivalilt saadakse kogemust, mistõttu on hinda keerukas määrata);
- nende tootmine ja tarbimine on lahutamatud (publik on osa tootest);
- nende pakutavad kogemused on heterogeensed (üks ja sama võib tekitada erinevaid unikaalseid elamusi);
- need on “riknevad” (müümata piletid on igaveseks kaotsis, neid ei saa hiljem maha müüa).

Ülal toodud iseloomustus ei puuduta tarbekunsti.

Meie sündmus oli **toode**, mille võib mõtteliselt jaotada kolmeks osaks: tuumiktoode ehk sündmus; tegelik toode ehk kvaliteetne ja terviklik muusika- ja kunstisündmus, kus pakume nii silma- kui ka kõrvailu; kolmandaks lisaväärtus, ehk n-õ avatud mõttelaadiga ja positiivne keskkond sarnaste väärtushinnangutega inimeste keskel, mis annab tarbijale positiivse ja inspireeriva kogemuse. Viimase juurde käivad ka õhtu jooksul toimunud üllatusetteasted, mille toimumisest osalejad varasemalt teadlikud ei olnud.

Kuigi Galaktikatevaheline Rännak on nišiürituste sari, leidub siiski Eestis veel paar sarnase olemusega peoseeriade ning festivalide korraldajaid. Kõige sarnasema kontseptsiooniga üritus meile on Bling Celebration, ehk USAs tuntuks saanud Burning Man festivalilt tuule tiibadesse saanud üritusteseeria. Blingi kogukonnas toimub igal suvel neljapäevane festival „Midsummer Bling“ ning aasta sees paar väiksemat ühe-õhtust pidu. Nende peod sarnanevad meie omadega oma originaalse kontseptuaalse lähenemise ning erilise visuaalse identiteedi poolest. Erinevuseks on esinejate arv ning sündmuste ajaline formaat.

Teiseks kaudseks konkurendiks võib pidada ettevõtte OÜ Pööripäeva Productions alt tegutsevat kunstnike grupeeringut, kes korraldab iga aasta neljal pööripäeval festivali. Suviti kestab festival neli, ülejäänud aastaaegadel 2-3 päeva. Kuigi pööripäeva festivali kontseptsioon sarnaneb visuaalse identiteedi poolest veidi Galaktikatevahelisele Rännaku omaga, ei pea me neid siiski otseseks konkurendiks – sündmuse ajaline formaat, muusikastiil ning publiku profiil on erinevad.

Eesti on väike ning sarnaste sündmuste publik kipub rohkemal või vähemal määral kattuma. Seega ajastasime oma sündmuse toimumise kuupäeva teadlikult nii, et see jääks täpselt kevadise ning suvise pööripäeva vahele ning et ka Blingi festival toimuks alles 2 kuud pärast meie sündmust.

„Turunduseesmärgid on mõõdetavad ja ajakavaga seotud ülesanded, mida organisatsioon püüab täita. Hästiformuleeritud eesmärk on: reaalne, sobiv, saavutatav, paindlik, mõõdetav, motiveeriv, arusaadav.“ (Vihalem 2008, lk 31-32)

Sündmuse „Ülim mängumaa“ **turunduseesmärgid** olid järgmised:

- sündmust külastab 450 inimest;
- sündmus teenib kasumit vähemalt 1500 eurot;
- publikult saadud tagasisidest on vähemalt 80% väga hea.

Endale seatud turunduseesmärkidest täitsime kaks viimast. Seadsime külastatavuse määraks 450, kuid realselt külastas sündmust 400 inimest. Põhjuseid võib olla mitmeid. Näiteks see, et lõpetasime piletimüügi 4 päeva varem, 20. aprillil. Nagu sel korral, oleme ka kõikide eelnevate sündmuste piletimüügi lõpetanud mõni aeg enne sündmust, tekitades hiliste reageerijate seas defitsiidi ehk tunde, et nad jäid millestki ilma, kuna ei reageerinud piisavalt kiiresti. See turunduslik strateegia on siiani taganud suure huvi meie sündmuste vastu ning selle, et suur osa piletitest ostetakse varakult ära.

Peamine tegur oli minu hinnangul siiski turuniši faktor. „Turunišš on väike sarnaste omadustega tarbijarühm, kel on kitsamalt defineeritavad nõudmised või spetsiifilised soovid“ (Alas 2008, lk 62). Usun, et kui oleksime oma turundustegevuse suunanud laiemale publikule, oleksime ilmselt pidanud tegema järelandmisi publiku kvaliteedis, mis mõjutab omakorda olemasoleva publiku rahulolu ja kogemust.

Kuna tegemist on nišiüritusega, mille publikuks on noored inimesed, kasutasime peamiselt kolme turundusmeetet: **sotsiaalmeediaturundus, suusõnaline turundus** (ingl *word of mouth*) ning **otseturundus**.

Sotsiaalmeediaturunduses kasutasime kõige populaarsemalt sotsiaalmeedia platvormi Facebook. Koostasime sotsiaalmeediaplaani strateegilises järjekorras postitustega, et hoida inimeste – ka piletist ilma jäänute – huvi kuni ürituse toimumiseni. Lisaks sündmuse ametlikule lehele kaardistasime Facebook’i grupid, kus on koos sarnast peokultuuri tarbivad inimesed ning tegime sihtpostitamist lisaks Eesti gruppidele ka Läti, Leedu, Venemaa, Soome ja Rootsi gruppidesse.

Teiseks ning meie sündmuse puhul kõige tõhusamaks turundusmeetmeks on suusõnaline reklaam ehk isiklik müük, mida võivad teha nii organisatsiooni liikmed kui ka nende tuttavad, kes uute potentsiaalsete tarbijatega otse suhtlevad (Kolb 2005, lk 176) Võib öelda, et

Galaktikatevaheline Rännak reklaamib end ise, kuna suur osa varem käinutest on saanud positiivse kogemuse, mistõttu räägivad nad sellest ka oma sõpradele.

Kolmandaks turundusmeetmeks kasutasime otseturundust. Otseturundus põhineb sihtrühma andmebaasil ning tähendab klientidega suhete loomist ja säilitamist, vahetut suhtlust, suunamist tegutsemisele (ostmine, tarbimine), kiiret tagasisidet ja põhineb sihtrühma andmebaasil.“ (Vihalem 2008, lk 127–128) Otseturundus teenib kahte eesmärki: toote reklaamimine kindlale segmendile ning andmebaasi loomine ja säilitamine efektiivsemaks suhtluseks tulevikus. (Kolb 2005, lk 177) Kuna sündmus oli järjekorras viies, oli meil välja kujunenud oma külastajate andmebaas, mida kasutame enne uut sündmust info saatmiseks.

Kuna oleme aru saanud, et meie sündmuste tarbija on kultuuritundlik ning leiab meid ise üles, siis konkreetset suhtekorraldust või müügitoetust me tegema ei pea.

3.5. Riskianalüüs ja ilmnenu takistused

„Riskianalüüs on protsess, mis hõlmab piirväärtuste ja piirnormide määramist, ohtude väljaselgitamist ja riski suuruse hindamist“ (Peil, M. 2012, lk 11). Lisaks eelmainitule peab iga organisatsiooni juht seadusest tulenevalt võtma arvesse oma meeskonna iseärasusi (vanus, sugu, tervislik seisund jne) töövahendite kasutamisel jms. (Töötervishoiu ja tööohutuse seadus §13 lõige 1, p 3)

Kuigi meie ürituse osalejate arv jäi alla 500, klassifitseerus see siiski **kõrgendatud turvariskiga** ürituse alla, kuna tegelesime alkoholsete jookide jaemüügiga. (Avaliku ürituse korraldamise ja pidamise nõuded §1, lg 6 p 1) Sellest tulenevalt oli sündmuse ohutuse tagamiseks väga oluline koostada riskiplaan ning koolitada välja meeskond. Selleks tegime kahe teise peakorraldajaga koosoleku, kus panime kirja kõik võimalikud riskid, mis sündmuse eel või selle toimumisajal juhtuda võivad ning arutasime läbi nende maandamisvõimalused ja kriisiplaani juhaks, kui mõni nendest riskidest peaks siiski teoks saama. Saadud kogemuse põhjal mõistsin, et erinevates kohtades korraldamisel on suur vahe sees. Üks asi on korraldada sündmus selleks ettenähtud hoones, näiteks kontserdisaalis, kinos, klubis, kus lisaks ruumidele tuleb „paketiga“ kaasa ka väljakoolitatud meeskond, kes omab teadmisi ja oskuseid nii tööülesannete täitmiseks kui ka hädaolukorras toimimiseks. Täiesti teine asi on korraldada

sündmus n-ö tühjal lõuendil ehk kohas, kuhu korraldaja peab kõik ise „sisse tooma“, sh inventari ja meeskonna, samuti meeskonna vastavalt koha spetsiifikale ise välja koolitama.

Suureks abiks riskide läbimõtlemisel oli ka Space X sündmuskeskuse juhataja, kel oli seal suurürituste korraldamise kogemus ning kellega koos märgistasime ära ning likvideerisime kõik sündmuskoha eripäradest tulenevad riskid, näiteks trepiastmete halb nähtavus pimedas.

Suurimad riskid meie jaoks olid kahtlemata publikuga seotud. Kuigi teadsime umbes 40% publikust, oli 60% siiski tundmatu. Paratamatult käib ööeluga kaasas erinevate meelemärkide tervitamine, olgu selleks siis alkohol või midagi muud. Kommunikeerisime küll sündmuse lehel kodukorda, kus seisis, et silmnähtavalt purjus/narkojoobes inimesi sisse ei lasta ning sündmusel on narkootiliste ainete või kange alkoholi tarbimine keelatud, siiski tuli valmis olla kõigeiks. Teiseks suureks riskiks minu hinnangul oli batuudilinnak. Kuigi allhankijaga oli kõik läbi räägitud ning ta kinnitas, et 12 täiskasvanut korraga batuudil ei ole probleem, muretsesin siiski batuudil hüppamisega seonduva vigastusohu pärast, samuti selle pärast, kas batuut peab terve sündmuse vastu. Riskide maandamiseks oli kogu sündmuse vältel batuudi ees valvaja, kes vaatas, et sellele lubatust rohkem inimesi peale ei läheks. Lisaks oli majas ka inimene, kes oskas anda esmaabi, saadaval olid esmaabitarbed.

Õnneks ei olnud terve sündmuse vältel publikuga ühtegi negatiivset intsidenti, kuid mõningaid viperusi siiski juhtus:

- käepaelte puudumine. Olin sündmuse päevaks kokku leppinud kohtumise trükikoja inimesega, kes pidi mulle 500 käepaela tooma. Paraku olin tol päeval juba hommikust saati nii hõivatud ja veidi ärevil, et mul läks see kohtumine täiesti meelest ning tuli meelde alles tund enne uste avamist. Käepaelu me ei saanud ning pidime olukorra lahendama inimeste randmele markeriga märgiseid tehes;
- raadiojaamade puudumine. Plaanisime meeskonnasiseseks ladusamaks suhtlemiseks kasutada sündmuse ajal kaasaskantavaid raadiojaamu. Enne ürituse algust oli kõigil nii kiire, et me ei jõudnud neid valmis panna ja laiali jagada;
- „auk“ piletikontrollis. Kuna raadiosaatjad puudusid, pidid kõik meeskonnaliikmed kasutama oma telefone. See tingis olukorra, et piletikontrolli teise vahetuse inimese telefoniaku sai keset tööpostil olemist tühjaks, kuid infot oli vaja vahetada. Niisiis jooksis ta maja teise otsa laadijat tooma ning asenduseks abilist otsima ning tänu sellele ei olnud uksele vahepeal kedagi, kes pileteid kontrolliks. Õnneks oli enamik inimesi selleks ajaks juba saabunud;

- pingel all *d-box*'i kaabel. Sündmuse alguses ei olnud meie tehnikud märganud, et pistikuga ühenduses olev *d-box*'i kaabel, kuhu jooksis kokku kogu lava tehnika vool, oli pingel all. Seda probleemi adresseerisin ka isiklikult enne sündmuse algust, kuid ka tehnikutel läks heliproovidega väga kiireks ning kellelgi ei olnud mahti enne uste avamist *d-box*'i liigutada. Õnneks sai see probleem kiire lahenduse tänu minu juhendaja Piret Ausi terasele märkamisele;
- varjatud varuväljapääsu plafoon. Sündmuse päeval, kui meie tehniline meeskond paigaldas suurt ruloo-ekraani projektsiooni jaoks, ei märganud nad, et ruloo jättis selle all oleva rohelise varuväljapääsu plafooni enda varju. Vastavalt tuleohutuse üldnõuetele peavad kõik hoone varuväljapääsud olema märgistatud ning märgistused nähtaval kohal; (Riigi Teataja)
- nähtava hädaolukorra plaani puudumine. Vastavalt rahvusvahelisele ürituse turvalisuse nõudele peab sündmuse korraldaja tagama kõigile osalejatele ligipääsu informatsioonile või sündmuse asukoha plaanile, kus on kõigile arusaadavalt välja toodud evakuatsiooniplaan, arstiabi punkt, tualetid, toidlustaja/baari asukoht, parkimine jms. (Säterhed, P., Hansson, M., Strandlund, J....2011, lk 145) Korrektne oleks märkida see info piletitele või sündmuse veebilehele/sotsiaalmeedia lehele. Kuigi asukoha evakuatsiooniplaan ning alade plaan oli meil olemas, ei tulnud ma selle peale, et seda infot eelnevalt külalistega jagada;
- ülekoormatud baar. Baari planeerimisega tegelesin mina ning see oli mul esmakordne kogemus kõike baaritööga seonduvat otsast lõpuni üksi ajada. Olin baari võtnud inimesed, kes ka muidu baaris töötavad ning koostasid vahetustega graafiku. Tippi tunnil oli baaris kolm inimest, kuid huvi pakutavate smuutide vastu oli oodatust palju suurem ning nende tegemine jooksuputas baari töötajad kinni. Kahjuks tekitas see olukorra, kus inimesed pidid ka õlle saamiseks järjekorras pea pool tundi seisma. See oli mulle hea õppetund ning tulevikus võtan oma meeskonda baari eest vastutama inimese, kes seda ka oma igapäevatööna teeb.

Need olid olulisemad viperused, millest nii mina kui teised korraldajad tulevikuks nii mõndagi õppisime. Minu koostatud sündmuse riskiplaan on näha lisas 2. Lisaks kontrollisin isiklikult ka sündmuspaiga evakuatsiooniplaani ja tulekustutite olemasolu ning arutasin juhatajaga läbi võimaliku hädaolukorra tegevuskava.

Viimasena toon välja üritusele ligipääsetavuse, mis on viimastel aastatel ürituste korraldajate seas aina rohkem tõstatatud teema. Meie sündmus ei olnud ligipääsetav kõigile, sest eeldasime

oma varasemalt kogemusele tuginedes, et selleks puudub vajadus. Mõistan, et selline eeldus ei ole põhjendatud ning lisaks laiatarbekunstile on meie tulevikuülesanne muuta kõigile kättesaadavaks ka nišiüritused. See toob meid aga tagasi rahastuse probleemi juurde, millele oma töö sissejuhatuses viitan. Lisaks ei olnud me rõhku pannud parkimiskorraldusele ja viitadele. Teadsime, et enamik inimesi tuleb ühistranspordiga, taksoga või jala, sest tegemist on öö läbi kestva sündmusega. Paraku pidime nii mõnelgi korral külalisi Ülemiste Keskuse parklasse parkimiskohta otsima juhatama.

3.6. Seadusandlik kontekst

Eesti Vabariigis on kunstnike looming, sh heliteosed, kaitstud Autoriõiguse seadusega. Kuna sündmusel esinesid artistid, kes mängisid muusikat nii enda kui teiste loomingust, sõlmisime enne sündmuse toimumist Eesti Autorite Ühinguga litsentsilepingu. Lepingu täitmiseks palusin sündmuse järel kõikidelt artistidelt esitatud teoste nimekirja ning koostasin EAÜ-le aruande. Kuna tegemist oli tasulise sündmusega, kohustusime autoritasudena maksma EAÜ-le 5% teenitud piletitulust.

Teiseks on Eestis reguleeritud ka töö vabatahtlikega. Vabatahtliku tegevusega tekib oma olemuselt võlaõiguslik suhe vabatahtliku ja teda kaasava isiku vahel. Nimetatud õigussuhe võib omada erinevate võlaõiguslike suhete tunnuseid ja seeläbi sarnaneda nii töölepingulise suhte, töövõtu kui ka käsundiga. (Eesti Maksu- ja Tolliamet) Korrektsuse mõttes palusin oma tuttavat juristil koostada vabatahtliku töö lepingud, mille sõlmisime kõigi 28 vabatahtlikuga. Kuigi minu ja kõigi vabatahtlike vahel oli familiaarne suhe ning enamik meist olid sõbrad, oli huvitav näha, et lepingu allkirjastamine distsiplineeris meeskonnaliikmeid. Usun, et korraliku lepingu tegemine oli hea mõte, sest nii said ka vabatahtlikud ise teadlikumaks oma õigustest ja kohustustest. Lisaks registreerisin vabatahtlikud meie ürituse ajaks tööle Eesti Maksu- ja Tolliameti kodulehel.

Lepinguliste partneritega lepingusuhtesse astumiseks on igal korraldajal vaja juriidilist organisatsiooni. Korraldasin oma sündmust väikeettevõtte Kaula OÜ alt, nii sain koostööd teha kõigi vajalike partneritega.

Kuna sündmusel tegutses *pop-up* baar, pidin sellega seonduvad tegevused ning pakutavad toidud kooskõlastama Veterinaar- ja Toiduametiga. Suhtlus VTA-ga kujunes minu jaoks üllatavalt meeldivaks. Ametnik, kes minuga tegeles, oli väga sümpaatne ja vastutulelik ning aitas mind kõigega, millega abi vajasin. Sellest tulenevalt kogusin enda kätte kõigi baaris töötavate inimeste tervisetõendid ja toiduhügieeni koolituse läbimise tõendid. Kuna meil puudus smuutide koostisosade ettevalmistamiseks vajalik köögipind, otsin teenuse sisse oma tuttava restorani köögist, kus meie jaoks kõik ette valmistati ning siis toidukastidega kohale toodi.

Lisaks pakkusime baaris „energiapalle“ (koosnes pähklitest, kookosest, datlitest jne), millega seoses uurisin Veterinaar- ja Toiduametilt, kas peame neile oma tegevuse kohta esitama ka majandustegevusaruande. Vastavalt Euroopa Parlamendi määrusele (EÜ nr 852/2004) toiduainete hügieeni kohta (artikkel 6, lõik 2) peab toidukäitleja teavitama oma tegevusest kohalikku veterinaar- ja toiduametit ning saama selleks loa. Suhtluse tulemusena sain teada, et kui toiduvalmistaja on terve ning järgib ka koduköögis hügieeni nõudeid, ei ole ühekordsel korraldamisel majandustegevusteadet esitada vaja.

Kuna baaris müüdi ka alkoholi, tegin enne sündmust endale selgeks, kas meil on vaja selleks taotleda eraldi alkoholi müügiluba. Seadusest tulenevalt ei ole avalikul üritusel alkohoolse joogiga kauplemiseks tarvis esitada selle kohta teadet majandustegevuse registrisse. (Alkoholiseadus § 23 lg 1)

3.7. Sotsiaal-majanduslik mõju

Kultuuriteadlane Bonita Kolb on öelnud: „Kultuur on olnud osa meie ühiskonnast, kuid tihti defineeritakse seda kui kauneid kunste. Tegelikult saab kultuuri defineerida laiemalt, kui kõiki sündmuseid ja objekte, mida kogukonnaliikmed enda väärtuste määratlemiseks kasutavad.“ (2006, lk 116)

„Kultuuri- ja spordiürituste majanduslik mõju regioonidele on oluliselt suurem kui esmapilgul osatakse hinnata. Mujal maailmas teostatud uuringud on näidanud, et esmasele mõjule järgneb veel hulk järelmõjusid, mis jäävad kestma peale ürituse toimumist. /--/ Lisaks majanduslikule mõjule eristatakse näiteks turismi ja kaubanduse, keskkonna, sotsiaalkultuurilisi,

psühholoogilisi ning poliitilis-administratiivseid mõjusid.“ (Josing, Vahi, Lepane, Pulver, Reiman, Orro, Niklus, Randrüt & Jõekalda 2012, lk 3) Mina üritusega seonduvate sotsiaal-majanduslike mõjude uuringut läbi ei viinud, kuna selleks puudus piisav ajaline resurss. Siiski saan korraldajana selle teema üle arutleda, toetudes oma õppetöö käigus omandatud teadmistele ja ülalviidatud Eesti Konjunktuurinstituudi 2012. aasta uuringule.

Sündmusel „Galaktikatevaheline rännak: Ülim mängumaa“ osales 400 külastajat, koos produktsioonimeeskonnaga kokku 460 inimest. Meile teadaolevalt olid enamik külastajatest Tallinnast ja Tartust, kuid ka teistest Eestimaa kohtadest, nagu näiteks Viljandist, Võrust ja mujalt. Lisaks tuli käputäis külastajaid ka Lätist, Soomest, Rootsist ja Venemaalt. Selle kohta puudub mul täpne statistika, kuid kättesaadavate andmete põhjal ja minu hinnangul tuli rohkem kui 1/3 külastajatest Tallinnasse kohale mujalt, kasutades selleks transpordi- ja majutusteenuseid. Nii väikse sündmuse puhul ei saa ma rääkida otsesest majanduslikust mõjust ühiskonna mastaabis, kuid kindlasti avaldub mõju kaudselt tuleviku tööandjate ja korraldajate näol, kes võisid meie saada sündmusest inspiratsiooni ja motivatsiooni mõne uue projekti või töö tegemiseks. Lisaks oli sündmusel otsene mõju kaubandus- ja toitlustussektorile, sest enamik inimesi, kes Tallinnasse tulid, külastasid siin ka erinevaid (toidu)kaupluseid ning söögikohti.

„Kultuuripoliitika eesmärgiks on kujundada loovust väärtustav ühiskond, hoides ja edendades eesti rahvuslikku identiteeti, uurides, talletades ja kandes edasi kultuurimälu ja luues soodsad tingimused elujõulise, avatud ning mitmekesise kultuuriruumi arenguks ja kultuuris osalemiseks.“ (Kultuuripoliitika põhialused aastani 2020, lk 1) Langstedi järgi kuuluvad iga kultuuriruumi alla ka selle alaliigid ehk „subkultuurid oma keele, sümbolite ja sotsiaalsete rituaalidega“ (1989, lk 54). Neid sotsiaalseid rituaale tähistavad siinkohal erinevad *mainstream*- ja alternatiivpeod. Langstedi järgi on siin tegemist kultuuridemokraatiaga, mille eesmärgiks on luua soodsad tingimused kõikide subkultuuride jaoks ning võimaldada ka amatööridel olla tänu kultuuri detsentraliseeritusele aktiivsed osalised ühiskonna tegevuses. (*ibid*, lk 58)

Oma 2019. aastal tehtud seminaritöös uurisin sama sündmuse esmakülastajate peokultuuri tarbimishoiakute muutumist/mittemuutumist ürituselt saadud kogemuse tagajärjel. Kvalitatiivse uurimustöö analüüsist joonistus välja, et muutus oli toimunud nende esmakülastajate tarbimishoiakutes, kes enne olid olnud *mainstream*-peokultuuri tarbijad. Vastustest selgus, et pärast Galaktikatevaheliselt Rännakult saadud kogemust olid nad hakanud

rohkem jälgima teiste sarnaste sündmuste toimumisi ning loonud kontakte selle skeene inimestega, et sarnaseid nišiüritusi rohkem küllastada. (Põldar, M. 2019, lk 21-24) Sellest järeldan, et sündmus „Galaktikatevaheline rännak: Ülim mängumaa“ avaldas otsest mõju kultuuri-, eriti just subkultuurisfäärile sellega, et inimesed said teadlikumaks erinevate alternatiivpeokultuuri sündmuste korraldamise ja toimumise võimalikkusest. „Vanalinnast ei tohi saada Disneyland!“ kirjutas praegune Tallinna abilinnapea oma artiklis, kui järjekordne alternatiivsündmuste toimumispaik vanalinnas, Sinilind, oma ukсед sulges. Oma artiklis väljendas autor muret tendentsi üle, mille kohaselt ei ole vanalinnas tegutsevate kultuuriklubide ja teiste alternatiivsete sündmuspaikade eluiga just kuigi pikk. (Vastukaja: vanalinnast ei tohi....2018) Artiklis käsitleti küll Tallinna kultuurieluga seonduvat, kuid sama paralleeli võib tuua Tartuga, kus mõni aeg tagasi sulges oma ukсед kultuuriklubi Arhiiv. Usun siiralt, et meie sündmus annab jõudu juurde väikeürituste korraldajatele, kes rikastavad Eesti kultuurielu suuremat pilti.

Usun, et meie sündmus avaldas enim mõju sotsiaal-psühholoogilises sfääris. Lapsemeelse mängumaa motiividega peo loomine täiskasvanutele on Eestis veel üsna uus nähtus. Meie sündmuse küllastajate hulka kuulus väga erinevate erialaste taustadega inimesi juristidest arstideni, akadeemikutest muusikuteni, mehhaanikutest kesktasemejuhtideni. Mul oli rõõm jälgida, kuidas inimesed, kes Galaktikatevahelise Rännaku sündmustel kunagi varem viibinud ei olnud, muutusid õhtu jooksul avatumaks, st suhtlesid võõraste inimestega, mängisid pille või maalisisid, kuigi olid äsja väitnud, et nemad ei ole loomingulised inimesed. Välise vaatluse tulemusena võin väita, et sellised sündmused soodustavad küllastajates loomingulisuse suuremat avaldumist näiteks kunsti või muusikaga tegelemise näol. Samuti saan väita, et need innustavad meie külalisi suhtlema rohkem, siiralt ja vahetult võõrastega. Tol sündmusel ristusid omavahel pea kolm generatsiooni keskkonnas, kus oli positiivne, lapselik ja vaba õhkkond, eesmärgiga nautida kogemust ja tähistada elu. Mul puuduvad küll andmed, kuid minus on siiras lootus ja tunnetuslik arvamus, et Galaktikatevahelise Rännaku sündmustega oleme ehk kokku hoidnud mõne küllastaja psühholoogilisele abile kuluva raha, kes mängulisuse ja kunsti kaudu võis leida külje, mida ta varem ei teadnud endas olevat.

4. ENESEREFLEKSIOON

Sündmuse „Galaktikatevaheline rännak: Ülim mängumaa“ idee ja korraldamiseni viis mind elusündmuste kokkulangemise tagajärjel eelnevalt toimunud neli edukat Galaktikatevahelise Rännaku sündmust. Nelson (1995) on toonud välja neli põhivajadust, mis motiveerivad ka juhte (Alas 2004, lk 123 järgi), need on:

- 1) saavutusvajadus – vajadus püstitada eesmärged, viia asju lõpuni ja alustada uutega;
- 2) võimuvajadus – vajadus mõjutada inimesi ja olukordi, olla tähelepanu objektiks;
- 3) kuuluvusvajadus – vajadus osaleda rühma töös, olla seotud teiste inimestega;
- 4) asjatundlikkus – tahe oma võimeid arendada ja jõuda esilekerkinud takistusi loominguliselt ületades asjade sisuni.

Kahtlemata pakkus nii suuremahulise eraprojekti, mis suuresti oli minu enda looming, ellu viimine positiivset stimulatsiooni kõigile neljale vajadusele ning ilmselt seetõttu ei löönud minu motivatsioon korraldusprotsessi jooksul kordagi kõikuma. Minus oli suur soov ja inspiratsioon tuua esiteks Eestisse maailmakuulus välisartist ning korraldada teiseks enneolematu sündmus. Nende suurte eesmärkide täitmist saatis pidev närvikõdi ja positiivne stress ning sain aru, et naudin seda intensiivsust, kuna minu loovus ja probleemilahendamise oskus väljenduvadki tihtipeale kõige paremini just siis, kui ajaga kitsas on. Pean tunnistama, et võimuvajaduse olemasolust ei olnud ma enne sündmust niivõrd teadlik, kuid sain sellest aru siis, kui tajusin enda korraldatud sündmuse mõju kohapealse välise vaatluse käigus ning saades positiivset tagasisidet. Lisaks sain ürituse mõjust aru aasta hiljem, kui vestlesin oma seminaritöö raames sündmuse esmaküllastajatega ning mõistsin, et mitut inimest saadab 2018. aastal kogetu veel ka aasta hiljem.

Projektijuhi rollis kujunes minu töömaht palju suuremaks kui seda algselt ette olin kujutanud. Esimest korda elus pidin end üksikasjalikult kurssi viima korraldustööd puudutava seadusandlusega, mis võttis suure osa minu ajast. Esimest korda oli minu juhtida ka 55-pealine produktsioonimeeskond, neist 28 vabatahtlikku, kellega töötasime koos pea 5 kuud. Nii suure hulga inimestega töötamine esitas mulle mitmel korral väljakutseid, mille lahendamine oli minu jaoks samuti esmakordne. Näiteks osutus väljakutseks korraldustöö sõpradega, kus pidin

samal ajal olema protsessi juht, aga ka sõber ning tugiisik. Sain aru, et kipun projektijuhtimise käigus liigselt kontrollima ning teiste tööd enda peale võtma, et asi kiiremini tehtud saaks. Selline tegevus ei ole aga jätkusuutlik, sest nii koorman end üle ja minu enda kohustused võivad varju jääda. Õppisin usaldama ning nägin oma suureks heameeleks, et kui teine inimene tunnetab, et teda usaldatakse vastutusrikka tööga, siis saavad asjad palju paremini tehtud kui pideva kontrollimise käigus.

Kindlasti oli kogu korraldustöö teostamisel abiks minu Viljandi Kultuuriakadeemiast saadud teadmistepagas kultuurikorralduse õppimisel. Kuigi tegelesin ürituste korraldamisega juba aastaid enne Kultuuriakadeemiasse sisseastumist, oskasin tänu oma õpingutele paremini koostada näiteks eelarvet ja riskiplaani ning mõelda ette paljudele nüanssidele, millele varem tähelepanu ei oleks osanud pöörata.

Minu suurimaks õppetunniks oli sel korral ülesannete delegeerimine. Olen delegeerimises alati halb olnud, sest tean, et kui ise teen, saab asi kvaliteetselt tehtud. Sellest korraldusprotsessist õppisin, et hea juht ei tohi end kunagi asendamatuks teha, vaid peab delegeerima ülesanded nii, et ta oleks vaba tegelema mistahes jooksvate organisatoorsete või meeskonnaliikmeid puudutavate muredega. Näiteks tundsin, et olin võtnud liiga palju ülesandeid enda kanda, mistõttu pidin sündmuse alguses palju ringi jooksuma, et kõik tehtud saaks. Tänu sellele tuli inimestel vahel mind taga otsida, kui neil oli minuga tähtis jutt rääkida.

Kokkuvõttes hindan toimunud sündmuse ja meie meeskonna töö väga heaks. Sündmuse sotsiaalmeedia seinal võib veel tänagi lugeda suurel hulgal positiivset tagasisidet ja tänuavaldusi.

Galaktikatevahelise Rännaku ürituste korraldamine on avaldanud ka minu elule sügavat mõju nii individuaalsel kui kollektiivsel tasandil. Ühe näitena on muutunud minu enda peokultuuri tarbimine. Kui lähen kellegi teise korraldatud sündmusele, siis olen hakanud jälgima kindlaid nüansse, mida varem tähele ei pannud. Näiteks see, kui kvaliteetne on helisüsteem – kas ma pean oma kaaslasega rääkimiseks teistest üle karjuma või saan seda teha normaalsel hääletoonil ja siiski muusikat nautides. Lisaks mõtlen alati enne sündmusele sisenemist, mida selle korraldaja oma „teosega“ mulle öelda tahab. Olen mitmel korral olnud tunnistajaks, kui keegi ütleb enda kohta: „Ma ei ole loominguiline inimene“. Tänapäevaks on mõne seda väitnud inimese kunstiteos rippunud meie sündmuste seintel või kõlanud hoopis muusikana. 7 aastat tagasi olin veel isegi veendunud, et mina ei ole loominguiline inimene, vaid rohkem tehniline korraldaja.

Tänaseks olen aru saanud, et sündmuste korraldamine ongi minu kunst, mis võtab ajas ja ruumis erinevaid vorme.

Viimasena soovin välja tuua sotsiaalse kapitali kasvu. Galaktikatevahelise Rännaku pidude korraldamine on mind kokku viinud väga andekate loomeinimestega ja aina rohkemate korraldajatega, kellega koos oleme ka pärast „Ülima mängumaa“ sündmust mitmeid projekte läbi viinud. Tunnen, et minu ümber ongi Galaktikatevahelise Rännaku kogukond, millest tänaseks on välja kasvanud mitmed koostööprojektid ja tugevad sõprussidemed, mis minu hinnangul on suurim väärtus elus.

5. KOKKUVÕTE

Käesolev Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia kultuurikorralduse õppekava loov-praktiline lõputöö annab ülevaate 21. aprillil 2018 toimunud muusika- ja kunstisündmusest „Galaktikatevaheline rännak: Ülim mängumaa“. Sündmus toimus Tallinnas, Space X sündmuskeskuses.

„Galaktikatevaheline rännak: Ülim mängumaa“ oli muusika- ja kunstisündmus, kus kohtusid andekad kunstnikud ja muusikud ning nende loomingut hindav publik. Muusikažanritest olid üritusel esindatud *psytrance*, *psybient*, *chillout*, *house* ning *progressive*. Ürituse peaesinejaks oli oma ala tipp-artist Kalya Scintilla (USA), kes külastas Eestit esmakordselt. Kirjeldatud sündmus oli Galaktikatevahelise Rännaku seerias viies ja suurim nii ülesehituse kui publiku arvu poolest.

Käesolevas töös andsin esmalt ülevaate organisatsioonist, mille alt sündmuse korraldasin. Seejärel selgitasin lahti sündmuse sisu ning analüüsisin korraldusprotsessi. Lõpetuseks reflekteerisin enda kui peakorraldaja rolli ning andsin hinnangu kogu korraldustööle ja -meeskonnale.

Nii suure sündmuse projektijuhi roll oli minu jaoks esmakordne võimalus panna proovile kõik teadmised, mida nii kultuurikorralduse erialal kui ka varasemate projektide raames omandanud olin. Usun siiralt, et alternatiivse loomuga omanäoliste ürituste korraldamine on vajalik Eesti peokultuurimaastiku rikastamiseks. Olen tänulik oma juhendajale, kes julgustas ja toetas mind oma sündmuse lõputööna avaldamisel.

KASUTATUD MATERJALID

Alas, R. 2004. Juhtimise alused. Tallinn: Kirjastus Külim

Alkoholiseadus. RT I 2002, 3, 7. RT I, 13.03.2019, 30.
<https://www.tallinn.ee/est/tarbija/Kauplemine-avalikul-uritusel>. (12.05.2020)

Alver, A. & Alver, L. 2011. Majandusarvestus ja rahandus. Leksikon. A-L. Tallinn: Deebet.

Avaliku ürituse korraldamise ja pidamise nõuded. RT IV, 04.01.2019, 42.
<https://www.riigiteataja.ee/akt/429032019065> (10.05.2020)

Brooks, I. 2008. Organisatsioonikäitumine: üksikisik, rühm ja organisatsioon. Tallinn: Tänapäev.

Euroopa Parlamendi ja Nõukogu määrus (EÜ) nr 852/2004, 29. aprill 2004, toiduainete hügieeni kohta. L199/39. 2006. <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:199:0039:0057:ET:PDF> (14.05.2020)

Getz, D. 2007. Event Studies: Theory, research and policy for planned events. Elsevier Ltd.

Josing, M., Vahi, T., Lepane, L., Pulver, B., Reiman, M., Orro, E., Niklus, I., Randrüt, S. & Jõekalda, P. 2012. Eestis toimuvate kultuuri- ja spordisündmuste regionaalse majandusliku mõju hinamine ning analüüs. Eesti Konjunktuuriinstituut. Kultuuriministeerium. https://www.ki.ee/publikatsioonid/valmis/Kultuuri-_ja_spordisundmuste_majanduslik_moju.pdf (10.05.2020)

Kolb, B. 2005. Kultuuriturundus. Tartu: AS Atlex.

Kolb, B. 2006. Cultural Tourism in cities and towns. Rmt: Kuidas korraldada Kultuuri? Tallinn. Eesti muusika- ja teatriakadeemia, lk 116-132.

Kultuuripoliitika põhialused aastani 2020. 2014. Kultuuriministeerium. <https://www.kul.ee/sites/kulminn/files/kultuur2020.pdf> (09.05.2020)

Laiakask, P. 2018. Subcultural capital and the logic of consumption within Tallinn alternative club culture. Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia, Estonian Business School. [magistritöö]. Tallinn.

Langsted, J. 2013. Double strategies in a modern cultural policy. [PDF-fail]

Peil, M. 2012. Riskianalüüsi käsiraamat. Tallinn: Ten-Team OÜ

Pöldar, M. 2019. Esmakülastajate peokultuuri tarbimishoiakute muutumine sündmuse „Galaktikatevaheline Rännak: Ülim Mängumaa“ kogemise tulemusena“ Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia. [Seminaritöö]. Viljandi.

Rammo, A. & Seppel, T. 2013. Vabatahtliku tegevuse õiguskeskkonna analüüs. https://www.siseministerium.ee/sites/default/files/dokumendid/Uuringud/Kodanikuyhiskond/2013_vabatahtliku_tegevuse_oigusanaluuus.pdf. (17.05.2020)

Salla, S. 2007. Projektijuhtimine. Praktiline käsiraamat näidisprojektidega. Tallinn: TLÜ kirjastus.

Siseministerium. 2015. Kodanikuühiskonna arengukava 2015-2020. https://www.siseministerium.ee/sites/default/files/dokumendid/Arengukavad/kodanikuuhiskonna_arengukava_2015-2020_0.pdf. (17.05.2020)

Svet, V. 2018. Vastukaja: vanalinnast ei tohi saada Disneyland! *Postimees*. <https://leht.postimees.ee/4485256/vastukaja-vanalinnast-ei-tohi-saada-disneyland>. (12.05.2020)

Säterhed, P., Hansson, M., Strandlund, J., Nilsson, T., Nilsson, D., Locken, M. & Meimermond, A. 2011. Events Safety Guide. Swedish Civil Contingencies Agency (MSB).

Talvis, I. 2006. Turundus tarbekunstis – Eesti kogemused ja võimalused. Rmt: Kuidas korraldada Kultuuri? Tallinn. Eesti muusika- ja teatriakadeemia, lk 58-74.

Tuleohutuse üldnõuded. RTL 1998, 226, 915. <https://www.riigiteataja.ee/akt/429032019065>. (10.05.2020)

Töötervishoiu ja tööohutuse seadus. RT I 1999, 60, 616. T I, 13.03.2019, 177. <https://www.riigiteataja.ee/akt/12883561?leiaKehtiv>. (12.05.2020)

Urb, U. 2005. Ööklubid sotsiaalsete suhete (taas)loojana. [bakalaureusetöö]. Tartu Ülikool.
http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/15531/Baktoo_Urb.pdf?sequence=1.
(12.05.2020)

Vabatahtlikud. 2020. www.vabatahtlikud.ee (08.02.2020)

Vihalem, A. 2008. Turunduse alused. Tallinn: Kirjastus Külim

What is a Gantt Chart. 2020. <https://www.gantt.com/>. (12.05.2020)

LISAD

Lisa 1: Tegevusplaan

Tegevus/ Aeg	Aug	Sept	Okt	Nov	Dets	Jan	Veeb	Mär	Apr	Mai
Idee formuleerimine										
Peakorraldajate esimene koosolek										
Suhtlus peaesinejaga										
Kohavalik										
Meeskonna koostamine										
Eelarve koostamine										
Tegevusplaani koostamine										
Suhtlus Space X-iga										
Programmi koostamine										
Suhtlus artistidega										
Meeskonnakoosolekud										
Tehnikapartneri leidmine										
Produksiooni ehitusplaani koostamine										
Sündmuse avaldamine sotsiaalmeedias										
Turundus ja müük										
Pop-up baari lahenduse väljatöötamine										
Vajalike materjalide ostmine										
Sponsori leidmine										
Turvateenusega suhtlus										
Seadusandlusega suhtlus										
Sündmuse logistika planeerimine										
Riskiplaani koostamine										
Produksiooni ehitustööd										
Sündmuse-eelne бриif meeskonnaga										
Ürituse koordineerimine										
Koristus										
Kokkuvõtted ja tagasisidestamine										
Tänu-üritus vabatahtlikele										

Lisa 2: Riskianalüüs

Mida arvame juhtuvat?	T	M	Riski suurus (T x M)	Kus?	Millal?	Mida on võimalik teha selle vältimiseks?	Mida teha, kui see siiski juhtub?	Vastutaja	Aeg
Batuudi-linnaku rike	Keskmine	Madal	Juhtida	Peasaalis	Ürituse ajal	<ul style="list-style-type: none"> • Veenduda batuudi-pakkujate usaldusväärsuses ning tegevusloa olemasolus. • Käia batuudi-paigaldajaga üle kõik võimalikud stsenaariumid, mis võib juhtuda ja milline on nende varasem kogemus. • Tagada valve atuudi-linnaku juures kogu sündmuse ajal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evakueerida kõik batuudi-linnakus olevad inimesed võimalikult kiiresti ning veenduda, et kõik said välja. • Tagada rahu külastajate seas. 	Mihkel Lett, batuudi-linnaku valvaja	Paar minutit
Batuudi-linnakus on korraga lubatust rohkem inimesi ning see läheb katki	Keskmine	Madal	Juhtida	Peasaalis	Ürituse ajal	<ul style="list-style-type: none"> • Jälgida kogu sündmuse vältel, et batuudile ei läheks rohkem inimesi kui on lubatud 	<ul style="list-style-type: none"> • Juhtida kõik inimesed rahulikult batuudilt ära ning veenduda, et kedagi ei jäänud batuudi alla. • Tagada rahu sündmuse külastajate seas. 	Batuudi-linnaku järelevaataja	Paar minutit
Helitehnika rike sündmuse ajal	Keskmine	Keskmine	juhtida	laval	Ürituse ajal	<ul style="list-style-type: none"> • Viia läbi <i>sound check</i> nii vaikse kui valju muusikaga, veenduda et kõik toimib ning testida läbi kõik esitamisele tulevad žanrid. • Teha eel-briif helitehnikuga. • Veenduda, et helitehnik oleks kogu aja kohal ning jälgiks asjade kulgu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leida võimalikult kiiresti rikke põhjus ning see kõrvaldada. • Kommuniqueerida külastajatele olukorda ning leida kiiresti alternatiiv inimeste „lõbustamiseks“ Nt <i>djembe</i>-mängija hakkab vaikuse ajal mängima ja kutsub rahvast kaasa tantsima/plaksutama 	Henri Liiv, helitehnik	10-20 min
Prožektor kukub laest alla	Madal	Kõrge	Juhtida / evakueerida	Peasaalis	Ürituse ajal	<ul style="list-style-type: none"> • Veenduda, et tehnika ja teenuse pakkujal on tööde teostamiseks vastav luba. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kaardistada olukorra tõsidus • Veenduda osalejate ohutuses, vajadusel osutada esmaabi vigastatutele/kutsuda kiirabi. • Tagada rahu külaliste seas. • Veenduda, et sellest ei tekkinud muid tehnilisi rikkeid (näiteks kui prožektorid on omavahel ühendatud) • Väiksema rikke korral puhastada põrand ning jätkata programmiga. 	Henri Liiv, valgus-tehnik	20-60 min

							<ul style="list-style-type: none"> • Laiaulatusliku rikke korral katkestada üritus ning evakueerida külalised. 		
Korgid lähevad läbi	Madal	Madal	Jälgida, juhtida	Terves hoones	Ürituse ajal / enne algust (näiteks <i>sound check</i> 'i ajal)	<ul style="list-style-type: none"> • Konsulteerida eelnevalt Space X-i juhatajaga, kui palju voolu pistikud kannatavad. • Veenduda, et peo tarbimiseks vajaminev maht ei ületaks lubatud piirmäära. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informeerida tehnikuid, kes vähendavad voolu koormust ning lülitavad korgid tagasi sisse. • Informeerida Space X-i juhatajat • Teatada juhtunust osalejaid ning tagada inimeste seas rahu. 	Henri Liiv	10 -20 min
Sündmuse külastajal tekib tervise-riike	Keskmine	Keskmine	Juhtida	Peasaalis	Ürituse ajal	<ul style="list-style-type: none"> • Tagada meeskonnas esmaabi anda oskava inimese olemasolu. • Koolitada meeskonda hädaolukorras käituma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kutsuda kiirabi. • Kaardistada olukorra tõsidus ning aidata abivajajat seni kuni kiirabi tuleb • Kommuniqueerida olukord kogu meeskonnale. • Tagada rahu teiste külastajate seas. 	Mari-Liis Põldar	Kuni 30 min
Sündmuse külastaja vigastab end trepil	Keskmine	Madal	Juhtida	Trepid	Ürituse ajal	<ul style="list-style-type: none"> • Veenduda, et trepp oleks märgistatud helendavate teibiribadega, et külastaja astmeid märkaks • Tagada esmaabi tarvikute ja väljaõppe saanud meeskonnaliikme olemasolu 	<ul style="list-style-type: none"> • Anda vajadusel esmaabi • Kutsuda vajadusel kiirabi 	Mari-Liis Põldar	Kuni 30 min
Külastaja saab üledoosi/ joob end liiga purju ning ei reageeri enam	Kõrge	Madal	Jälgida, juhtida	Kõik ruumid	Ürituse ajal	<ul style="list-style-type: none"> • Kommuniqueerida kogu korraldusmeeskonnale ja vabatahtlikele, milline on selle sündmuse külastajate profiil. • Koostada kriisiplaan ja briifida kogu meeskonda võimalikus olukorras toimima. • Briifida turvasid ning kokku leppida ühises tegevusplaanis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kaardistada olukorra tõsidus. • Kutsuda kiirabi. • Leida abivajaja sõber/tuttav ning fikseerida tarbitud meelemürgid ja nende kogused ning võimalikud eelnevad terviseprobleemid. 	Mari-Liis Põldar, vabatahtlike pealik, turvamehed	15 min
Tekib kaklus	Madal	Keskmine	Jälgida ja juhtida	Osalejate seas	Ürituse ajal	<ul style="list-style-type: none"> • Anda turvameestele ülevaade osalejate profiilist. • Korraldada eelkohtumine turvateenuse pakkujaga, ning käia läbi võimalikud stsenaariumid ja tegevusplaan • Informeerida külastajaid sündmuse sisekorra reeglitest sündmuse lehel sotsiaalmeedias ja pileti peal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kutsuda kiiresti turvamehed • Lahendada olukord võimalikult kiiresti ja diskreetselt, et see ei segaks teiste külalisi. • Vajadusel kutsuda kiirabi ja/või politsei. 	Mari-Liis Põldar, turvaülem	10 min
Enamik külastajaid tuleb üritusele samal ajal ning uksele	Kõrge	Madal	Jälgida, juhtida	Sissepääsu alal	Ürituse alguses	<ul style="list-style-type: none"> • Töötada välja kiire ja efektiivne pileтите kontrollimise süsteem. • Koolitada välja meeskonna liikmed, kes pileтитеga tegelevad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saata sissepääsu juurde lisajõudu • Tagada meeskonna liikmete seas positiivne ja rahulik meelestatus, nende olek rahustaks ja 	Mari-Liis Põldar	1 tund

tekib pikk järjekord						<ul style="list-style-type: none"> • Tagada piisav arv kontrolöre. 	rõõmustaks ka külalisi.		
Baaris tekib pikk ootejärjekord	Kõrge	Madal	Jälgida juhtida	Baari alal	Ürituse ajal	<ul style="list-style-type: none"> • Planeerida igasse baari vahetusse piisav meeskond. • Omada valmidust lisatööjõu tagamiseks sündmuse tipptunni ajal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saata baarimeeskonnale abiline • Võtta ajutiselt müügist maha smuutid, mille tegemine võtab kaua aega. • Säilitada positiivne suhtlus ja rõõmus olek baarimeeskonna seas. 	Mari-Liis Põldar	30 min-1 h
Tualett oksendatakse täis/määritakse ära	Kõrge	Madal	Jälgi da	WC-d	Ürituse ajal	<ul style="list-style-type: none"> • Määrata tualettide korras-hoiu eest vastutav meeskonnaliige. • Tagada vastutava meeskonnaliikme ligipääs sündmuskoha koristustarvikute ruumi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikeerida olukord kiiresti ja diskreetselt vastavale meeskonnaliikmele. • Võimalusel jälgida publikut ning teha kindlaks oksendanud isik, et veenduda tema tervises seisundi ohutuses. 	Tualettide eest vastutav meeskonnaliige	10 min
Vabatahtlik meeskonnaliige vigastab end dekoratsioonide üles seadmisel	Keskmine	Keskmine	juhtida	Ürituse toimumiskoht	Enne ürituse algust	<ul style="list-style-type: none"> • Tagada vabatahtlikele ülesannete täitmiseks korralikud töövahendid. • Informeerida vabatahtlike võimalikest ohtudest ürituse eeltoimuva koosoleku käigus. • Viia meeskond kurssi turvanõuetega. • Tagada esmaabitarvete olemasolu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kaardistada olukorra tõsidus. • Vajadusel kutsuda kiirabi või anda esmaabi. • Leida asendusvabatahtlik juhul, kui vigastus on tõsine. 	Mihkel Lett	10 min
Vabatahtlik ei ilmu ülesannete täitmise ajaks kohale	Keskmine	Madal	Jälgida, juhtida	Kokku lepitud kohas	Ürituse ülesehituse alguse eel	<ul style="list-style-type: none"> • Sõlmida vabatahtlikega siduv leping, kus on selgesti kirjas osapoolte õigused ja kohustused. • Tekitada kõigis vabatahtlikes tunne, et nad on tähtsad ning neil on oma vastutusosalad. • Koostada tagavaraplaan juhuks, kui keegi peaks mitte ilmuma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Selgitada välja, kas mitte-ilmumise taga on mingi tõsine põhjus või mitte ning kas see on kiiresti lahendatav. • Lasta käiku plaan B. 	Mihkel Lett/Henri Liiv (vastavalt kumma meeskonnaliige puudu on)	Kuni 3 tundi
Meeskonnaliikmete vahel tekib tüli või erimeelsus peakorraldajatega	Madal	Madal	Jälgida	Koosolekud/sündmuspaik	Enne või peale üritust/selle ajal	<ul style="list-style-type: none"> • Sõnastada ning kommunikeerida kõikidele meeskonnaliikmetele selged ootused ning kuulata ka nende omi, et kõik oleks ühiselt mõistetav. • Koostada plaan B 	<ul style="list-style-type: none"> • Lahendada tekkinud probleem nelja silma all rahulikult rääkides ja teise inimese muret kuulates. • Vajadusel kõrvaldada see inimene tiimist ning lasta käiku plaan B, ehk võtta meeskonda asendaja. 	Mari-Liis Põldar	Kuni 3 tundi

Lisa 3: Alade ja ülesannete jaotused

	Ala	kus asub	idee	kommentaariid
1	Eedeni aed	III kr (A-sissepääsu üleval)	Pehme ja rahulik ala, kuhu inimesed saavad minna puhkama ja lõõgastuma.	Kuldsed sfinksid laenutame Estoniast
2	Back Stage	II kr (B-sissepääsu üleval)	3 ruumi - 1. ruum üldine <i>back stage</i> , keskmine ruum privaatset Kalyale ja Eve'ile ning 3. ruum teiselt poolt sissepääsuga vabatahtlikele	Artisti võõrtustamis-raideri eest hoolitseb meeskonnaliige 1
3	Baar	I kr - lavast paremal ääres, keskel	Baari kohal Galaktika mandala teeb X	Tuleb Galaktika-teemaline smuutimenüü
4	Chillout Lounge	I kr - paremal pool	Pehmed lebotoolid, väiksed lauad, kuhu jooke saab toetada jms	
5	Lava	I kr - B sissepääsu ees	Lava tuleb draakoni/2 draakoniga, sabad ulatuvad ülesse 2. korrsele. DJ mängib nõ. draakoni peade all.	Lava deko lisaks teevad meeskonnaliikmed 2 ja 3
6	Tree of Dreams & Unistamise mängumaa	I kr - lavast vasakul pool	Suur puu, mille all on paberid ja pliiatsid. Kutsume ülesse inimesi oma unistusi kirja panema ja puu külge riputama.	Puu saab laenata 9/11st
7	Garderoobid	I kr- A sissepääs	Gardekad kahel pool, suitsetajatele ja mittesuitsetajatele eraldi. Jalanõude jaoks riiulid, erinevad vaipade värvid, et oleks lihtsam meelde jätta oma asjade asukohta	Punased ja sinised kommid kohe ukse juurde
8	WC-d	I kr A ja B sissepääsude juures	Õrnalt dekoreerida	
9	II kr võlumaailm	II kr (A-sissepääsu üleval)	Kunstituba. Kõik seinad ja lagi on kaetud hõbedase materjaliga, mille peale soovijad UV-värvidega maalida saavad. Sündmuse keskel teeb kunstnik seal <i>performance'i</i> . Toas UV-lambid, et värvide mäng esile tuleks.	Aini <i>performance'i</i> kellaeg täpsustamisel
10	Avashow ja vahe-performance'ide lavastused	Suur saal, ekraan + erinevad kohad saalis	Avashow "Matrix". <i>Performance'id</i> ürituse ajal: näitlejad ilmuvad suvalisel hetkel kolme erineva seltskonna inimeste ette ja viivad läbi "Lusika triki", "Red pill or blue pill" ning "The eye gazing".	Kairi suhtleb näitlejatega. Grimmeerija organiseerib Mari-Liis
11	Heli	Pult lavast paremal		
12	valgus	Pult lavast paremal		
13	autojuhid			Henrilt logistikaplaan kellaegadega
14	Trepid	kõik trepid	dekoreerida vaiba ja UV-värviga	Mihkel ostab tarvikud
15	Teenurk	3. korrusel Eedeni aiast		
16	Kunstnikud	1. ala - III kr healing area, 2. ala - Chillout'i ümbrus; 3. ala- Tree of Dreams'i ümbrus; 4. ala- lavast paremal pool		Kathara Lotuse transport ja kunstnik nr 2 tööde transport vaja korraldada

*Tabelist on lõputöö eesmärgil eemaldatud alade ja ülesannete vastutajate veerg koos nimedega.

Lisa 4: Vabatahtlike graafik

1. GRAAFIK - BAAR			2. GRAAFIK- BATUUDIVALVE			3. GRAAFIK - PILETIKONTROLL		
Kellaeg	Kes	Märkused	Kellaeg	Kes	Märkused	Kellaeg	Kes?	Märkused
20.00-22.00	Meeskonna- liige 1	Algas võib viibida	20.00-21.30	Meeskonna- liige 12		20.00-21.00	Meeskonna- liige 18	
22.00-00.00	Meeskonna- liige 2 ja 3		21.30-23.15	Meeskonna- liige 13		20.30-22.00	Meeskonna- liige 19	
00.00-02.00	Meeskonna- liige 4 ja 5	Vajadusel tuleb abiks liige 17	23.15-01.00	Meeskonna- liige 14		22.00-23.30	Meeskonna- liige 20	
02.00-04.00	Meeskonna- liige 6 ja 7	Vajadusel abiks liige 1	01.00-02.45	Meeskonna- liige 15		23.00-01.00	Meeskonna- liige 21	
04.00-06.00	Meeskonna- liige 8 ja 9		02.45-04.30	Meeskonna- liige 16		00.00-01.00	Meeskonna- liige 22	* sija on ilmselt vaja veel ühte inimest tipptunnil appi
06.00-07.00	Meeskonna- liige 10	kui hommikul ei lähe kahte vaja, siis ainult Kaupo	04.30-06.15	Meeskonna- liige 17				
07.00-08.00	Meeskonna- liige 11		06.15-08.00	?	*siin vaatame vastavalt vajadusele			

*Tabelist on lõputöö eesmärgil eemaldatud meeskonnaliikmete nimed.

SUMMARY

This creative practical thesis of University of Tartu Viljandi Culture College gives an overview of a cultural event called "Intergalactic Journey: Ultimate Playground".

The event took place on the 21st of April 2018 in Tallinn at the Space X event centre. Intergalactic Journey: Ultimate Playground was a live music and art event that brought together talented artists and musicians as well as an audience that value their artwork. Genres of music included psytrance, psybient, chillout, house and progressive. The main performer was Kalya Scintilla from the United States of America - a very well known musician in his field.

Intergalactic Journey is a series of music and art events and the "Ultimate Playground" was the fifth. For me, it was definitely the greatest challenge so far because of its largest audience to date and a production that was built in 48 hours.

Within this thesis, I am giving an overview of the company from where I was organising the event. Furthermore, I will be explaining and analyzing the whole organisational process and reflecting back on my perception and thoughts as a head organiser of the event. Finally, I will be giving my personal assessment for the entire project and team.

It was my first time planning and leading a project with such a large production and team. It gave me an opportunity to put my knowledge gained from my cultural studies and previous projects, to the test. I believe that organising such alternative events is necessary in order to enrich the field of Estonian party culture. I am very grateful for my supervisor who supported and encouraged me throughout the whole process, from project planning to writing my thesis.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Mari-Liis Põldar (sünnikuupäev: 04.05.1993)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose „ Galaktikatevaheline Rännak: Ülim Mängumaa“, mille juhendaja on Piret Aus ja kaasjuhendaja on Allan Kährik,
 - 1.1.reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
 - 1.2.üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace´i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.
2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Viljandis, 20.05.2020